MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKKAL
IMPERIUM GALACTICA II

GAMER

PC JÁTÉKMAGAZIN





A GAMER MAGAZIN jelen számához 3 CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának kérd őket az elárusítótól!
Jelen számunkhoz az IG2 második két CD-jét adjuk. Ezek önállóan nem játszhatók. A 1.-2. CD-t a 2003/11-es Gamerben adtuk le.

21 JÁTÉKTESZT

- MAX PAYNE 2
- CALL OF DUTY
- SILENT HILL 3
- WORMS 3D
- EMPIRES DAWN OF THE MODERN WORLD
- HIDDEN & DANGEROUS 2
- RAILROAD TYCOON 3

2003 / 12

JÁTSZHATÓ DEMÓK: Halo • FIFA 2004 • Track Mania • Teenage Mutant Ninja Turtles

EXTRA AJÁNLAT: MAX PAYNE 2 BONUS CHAPTERS

MOZIELŐZETES: The Last Samurai • Paycheck

1645 Ft
00312
9 771588 929007



Csatlakozol?
*Az akció 2003. december 31-ig tart. Az ár az áfát nem tartalmazza.
Datanet ADSL
0 Ft belépési díj
és 0 Ft havidíj!
Már 7 480 forintos havidíjért lehet ADSL előfizetésed!
De ha még ebben az évben csatlakozol
nem kell belépési díjat fizetned,
sőt, év végéig havidíj nélkül használhatod
a hipergyors interneted!
A részletekért hívd ügyfélszolgálatunkat Budapesten a 814-4444,
vidéken a 814-444 telefonszámon, vagy látogass el
a www.datanet.hu weboldalra.
GTS DataNet

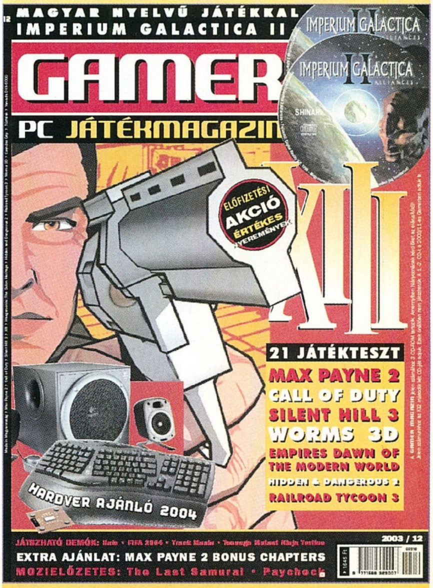
TARTALOM

INTRO

Nehéz intrót írni úgy, ha közben Lily a szomszéd asztalnál egy mezei melegszendvics-sütő segítségével valami isteni illatot árasztó ételt készít (összetevők: csirkemell, gomba, lilahagyma, olaj, mindez grillezve, valami fenséges). Szerencsére senki sem maradt ki a lakomából, bár komolyan elgondolkoztunk azon, hogy a késve érkező Flatline-nak már csak a mosogatásra váró edények maradjanak. Tele gyomorral sokkal jobban megy az írás, könnyebben fogalmazódnak meg a gondolatok, melyek jelen esetben igencsak örömteli eseményt hivatottak felétek továbbítani. Elérkezettnek látjuk az időt a DVD-re történő váltásra, így karácsonytól minden Gamer mellé DVD lemez dukál. A felméréseink szerint az olvasók 80% már rendelkezik DVD olvasóval, és a többiek nagy része is csak arra vár, hogy DVD korong kerüljön fel a Gamer mellé. Az árlistákat átböngészve láthatjuk, hogy egy DVD olvasó nem kerül többe 9000 forintnál (kétéves garanciával), ideális karácsonyi ajándék. Itt hívnám fel mindenki figyelmét az előfizetés nagyszerű intézményére, karácsonyig előfizetve nemcsak az Álom PC-t nyerheted meg, de az esetleges áremelés negatív hatásait is el tudod kerülni.

A tartalmat átböngészve láthatjátok, hogy igen erős hónap áll mögöttünk, úgy tűnik, ez az utolsó negyedév kárpótol bennünket mindenért. Itt van mindjárt a Call of Duty, a Max Payne 2, a Silent Hill 3, a Hidden & Dangerous 2, az Empires, vagy a XIII, csupa nagy név, ennyit végig sem lehet egy hónap alatt nyomni tisztességesen. Hardverfronton is nagyon erős a mezőny, szokásos hardverajánlónkat előrehoztuk egy hónappal, úgy gondoltuk, így több segítséget nyújthatunk a karácsonyi ajándékok kiválasztásához (hanyagul tegyétek a szülők elé az ajánlónál kinyitott Gamert, csak a miheztartás végett). Jó szórakozást kívánunk!

Ui.: E havi szójátékunk a következő: „**pontonhíddal**". Keresd meg a szót az újságban, majd az oldal megjelölésével küldd vissza a címünkre, nyílt levelezőlapon. A helyes választ beküldők között Gamer ereklyéket és értékes nyereményeket sorsolunk ki. GAMER TEAM



A HÓNAP JÁTÉKA



CALL OF DUTY

Elvesztjük az ítélőképességünket, ismereteinket, hosszú évek fejlődésének eredményét jelentő tudatunkat, és az utolsó csepp empátiát, ami valahogy belénk nevelődött, mert / közben / majd ujjmozdulatokkal fosztjuk meg egymást az élettől. Gyilkolunk válogatott szörnyűségeket okozva ismeretleneknek. S a helyett, hogy tanulva a millióny példából, megpróbálnánk távol tartani magunk mindettől, számítógépes játékokat hozunk létre - amelyeknek mindegyikünk örül. Egyik részünk, mert pénzt kap, másik részünk, mert az első jól szórakoztatja. Ne értsetek félre, senkit semmiről nem akarok lebeszélni, sem meggyőzni, és természetesen e pár sor okoskodás sem oszt vagy szoroz semmit az önpusztítás törvényszerű folyamatán (ezen érett ember amúgy sem próbál segíteni). Csak mikor reggel a buszon azt hallom, „De k*rva jó a Sztálingrád a Call of Dutyban!", vagy mikor valamelyik játékmagazinban azt olvasom „Brutális fejlövésekkel lehet büntetni!", úgy érzem, hogy valakinek nagy ritkán már a fenti közhelyeket is ismételgetnie kell. Ha most az ellenkezőjét gondolod, akkor tényleg felesleges, neked van igazad. A Call of Duty, mint termék, tényleg jó.

Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (lily@ipma.hu)
Hardver szerkesztő: Voith Hunor (hunor@ipma.hu)
CD szerkesztő: Pazár Ákos (lawman@ipma.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrektúra: Kovácsi Barnabás (korr@ipma.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (timi@ipma.hu)
Grafikai koncepció és lapterv: Aradi Sándor (broaf@enternet.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • **Telefon:** 350-8179
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu

Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az **IPMA-Media Kft.** közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • **Lapigazgató:** Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésfelvétel: IPMA-Service Kft.
Czétényi Zsolt, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghelyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • **Telefon/fax:** 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 20000 példányban készült.

Gamer Magazin 2002. II. félév MATESZ által auditált havi átlagos adatok:
Összesen terjesztett: 18 010
Összesen értékesített: 16 025

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Kerbolt Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1645 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
IPMA-Service Kft, Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fél évre: 6 900 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 13 800 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 450 Ft (3 szám),
fél évre: 6 900 Ft (6 szám),
egész évre: 13 800 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
Bird bird@ipma.hu **Neuro** neuro@agria.hu
SzB szb@mozinet.hu **Oldman** oldman1@axelero.hu
Brazil brazil@ipma.hu **PPéter** ppeter@cdgrab.hu
Phoenix phoenix@rpg.hu **Lázi** lazi@freemail.hu
Hunor hunor@ipma.hu **Lord Lucas Z** lordlucas@maffia.hu
Dauby dauby@digitalreality.hu **Pellus** pellus@digitalreality.hu
Boy boy@ipma.hu **B-Chrome** bchrome@ipma.hu **SE** se@ipma.hu
Yvorl anti-intel@freemail.hu **Nagy Zoltán** nagyz@ipma.hu
Flatline flatline@flatline.hu **Fec** likavcsan.ferenc@chello.hu

A GAMER TEAM VELED VAN!

CD TARTALOM

Hallelúja Testvéreim! ...S a kor hívó szavának nem tudván tovább ellenállni megnyitotta csatornáit a nagyobb adatfolyamok előtt. Imáink meghallgattatásra találtak! Nemsokára vége a hét szűk esztendőnek, bizony, mondom néktek, elérkezett a változások kora. Példabeszéd a hét CD könyvéből, avagy a DVD eljövetelének előestéje.

Talán ebből a nyúlfarknyi bevezetőből már kiderült a lényeg, reméljük, sokatokat nem ér majd felkészületlenül az eljövendő korszak kezdete. Aki még nem tette meg a szükséges intézkedéseket, annak ezúton üzennénk, hogy még mindig lehet módosítani a karácsonyi kívánságlistán.

Azonban térjünk át a mostani mellékleteinkre, hiszen az elmúlt hónap sem telt el eseménytelenül. A kiadók egyre-másra jelentetik meg az ünnepi szezonra tartogatott csemegéiket, csak győzzük idővel végigjátszani őket. A demófelhozatal a szokásosnál is termékenyebb volt, és talán ez az utolsó hónap, hogy a hely szűkére hivatkozva sajnos nem tudunk a legnagyobb nevekkel felsorakozni mellékletünkön, azonban aggodalomra semmi ok, így is akad egy-két igen impozáns darab a CD-n. A Max Payne-rajongóknak sem kell elkeseredniük a program viszonylagos rövidsége miatt, hiszen az első hivatalos bónusz csomagocska máris megérkezett, amely két új pályát tartalmaz. A hónap egyik igazi meglepetése, hogy végre-valahára megjelent a Diablo II 1.10-es javítása, amelyet természetesen azonnal a rendelkezésetekre bocsátunk, ehhez elegendő felkeresnetek a javítások menüpontot mellékletünkön. A rovatokra sajnos szintén kevés hely jutott, de megígértem a rovatvezetőknek, hogy a következő hónaptól kiélhetik a különféle rejtett és lappangó mániáikat, végre megszabadulhatnak a klausztrofóbiájuktól. Ennyit mára, nemsokára ismét találkozunk. **LawMan**

HALO

Gondolom, senkinek sem mondok nagy újdonságot azzal, hogy a Hónap Demójának kikiáltott Halo irányában csöppet elfogult vagyok. Aki olvasta előző havi cikkemet a programról, az most ugorjon néhány sort, aki kihagyta, az jól figyeljen: vegytiszta FPS egy fordulatos jövőbeli történetbe ágyazva, gyönyörű grafikával, mesteri mesterséges intelligenciával és rendkívül jól eltalált fizikával. Bár a demót személy szerint nem próbáltam, titkos forrásaim (legfőképpen LaWMaN) jelentései szerint a felejthetetlen hangulatú Silent Cartographeren bújhatunk Master Chief páncéljába. Akit ez a demó hidegen hagy, az a teljes verziót is nagy ívben kerülje el - ellenkező esetben azonban...



FIFA 2004

Az EA Sports ebben az évben igencsak kemény csatára számíthatott a konzolok terén, hiszen minden fronton nagyon rendesen megerősítették termékskálájukat. Szerencsére ebből mi, PC-sek is profitáltunk, a programok, ha lehet, még élvezetesebbre sikeredtek az elődöknél. Egy biztos, aki eddig is megszállottja volt a sorozatnak, az nem most fog elpártolni tőle, bár a legnagyobb vetélytárs is hamarosan színre lép PC-n. A demóban sajnos igen korlátozottak a lehetőségeink, azonban ez senkit ne riasszon vissza a kipróbálásától.



> **További játékdemók:** Teenage Mutant Ninja Turtles, Track Mania

Rovatok: Counter-Strike, Etherlords II, Heroes of Might & Magic, Magyarítások, Morrowind, Retro Games, Stratégia, Trainz, Hálózatok, Linux, Programozás, Film **Extra:** Max Payne 2 Bonus Chapters **Javítások:** Diablo II v1.10, Diablo II: Lord of Destruction v1.10, Etherlords II v1.01, Max Payne 2: The Fall of Max Payne v1.01 **Programok a turkálóban:** DivX 5.1, QuickTime 6.4, VirtualDub 1.5.8, XviD, Norton Antivirus frissítés (2003/11/07), ATi Catalyst 3.9 (/Win9X/ME/XP/2k), NVidia detonator driver 45.23 (Win9x) 52.16 (WinXP/2k), FAR Manager 1.70b5, Total Commander 5.51, FlashGet 1.40, GetRight 5.0.2, mIRC 6.12, Capture Express 1.3, HyperSnap-DX 5.20.00 (Magyar), ACDSee 6, IrfanView 3.85, CDex 1.51, Winamp 2.91, Winamp 3, PowerStrip 3.47, Regcleaner 4.3.0.780, Icon Cool editor v4.0.30710, TextPad 4.7.2, WinRar 3.20 (Magyar) **Háttérképek:** Call of Duty, FIFA 2004, Haegemonia: The Solon Heritage, Hidden & Dangerous 2, Knight Shift, Max Payne 2: The Fall of Max Payne, Need For Speed: Underground, No Man's Lands, Railroad Tycoon 3 **Csalások:** Call of Duty, Hidden & Dangerous 2, Max Payne 2: The Fall of Max Payne, Nosferatu: The Wrath of Malachi, Railroad Tycoon 3, Silent Hill 3, Sinbad: Legend of The Seven Seas, UFO: Aftermath, Warhammer 40000: Fire Warrior, Yager


GAMER
PC JÁTÉKMAGAZIN
A FEJLŐDÉS MEGÁLLÍTHATATLAN
2004-TÓL MEGÚJÚLT ARCULATTAL ÉS DVD-VEL
DVD ROM
www.gameronline.hu



TOPLISTÁK

ANGLIA

1. The Sims: Makin' Magic
2. Max Payne 2
3. Hidden & Dangerous 2
4. The Sims Deluxe
5. The Sims: Superstar
6. Halo: Combat Evolved
7. C&C Generals: Zero Hour
8. Championship Manager 4
9. MoH: Allied Assault Breakthrough
10. Commandos 3: Destination to Berlin

USA

1. Max Payne 2
2. Halo: Combat Evolved
3. Age of Mythology
4. C&C Generals: Zero Hour
5. Age of Mythology: Titans
6. Flight Sim 2004: Century of Flight
7. The Sims Double Deluxe
8. MoH: Allied Assault Breakthrough
9. Jedi Knight: Jedi Academy
10. Command & Conquer: Generals

AUSZTRÁLIA

1. Halo: Combat Evolved
2. Age of Mythology: The Titans
3. C&C Generals: Zero Hour
4. The Sims Deluxe
5. Rugby 2004
6. Warhammer 40k Fire Warrior
7. The Sims: Superstar
8. Nemo Underwater Fun
9. Finding Nemo Adventure
10. The Temple of Elemental Evil

FILEPLANET.COM DEMO-LETÖLTÉS

1. Call of Duty Dawnville
2. Halo
3. Need for Speed: Underground
4. Call of Duty
5. Contract J.A.C.K. Public Multiplayer
6. Savage
7. Teenage Mutant Ninja Turtles
8. Silent Hill 3
9. Lord of the Rings: The Return of the King
10. Worms 3D

AMAZON.COM RENDELÉS

1. Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis
2. The Sims Makin' Magic
3. Civilization 3: Conquests
4. Call of Duty
5. Myst 3: Exile
6. MFS 2004: A Century of Flight
7. Halo: Combat Evolved
8. Final Fantasy XI Online
9. Civilization 3: Conquests Bonus CD
10. Age of Mythology: The Titans

A SZERKESZTŐ ELŐSZAVA

Igazi hírkavalkád zúdult ránk ebben a hónapban, öröm volt belőle csemegézni. Ahogy tovább lapoztok, hamarosan észreveszitek majd, hogy a hírblokk ismét picit változott. Megjelent a korcsolyapálya és a netmegszállottaknak szánt infobox, a Pénz beszél tartalmát pedig beolvasztottuk az apróságok özönébe. Továbbra is várom leveleiteket, jó szemezgetést! ■ LILY

FALCON 4 GOLD: OPERATION INFINITE RESOLVE

Fejlesztő: G2 Interactive
Kiadó: G2 Interactive/Xicat
Honlap: www.falcon4gold.com



A Falcon, a Flight Simulator után a második leghosszabb ideje jelen lévő repülés szimulátor sorozat a PC-s piacon. Az első rész még 1987-ben jelent meg Amigára, Atari ST-re és persze PC-re, és azóta már legalább egy tucat fejlesztő és kiadó birtokolta a nevet és a technológiát: a Microprose csődje után (amihez a Falcon 4.0 is hozzájárult) a Hasbro, majd az Infogrames (illetve most már Atari) jelenleg pedig a G2 Interactive.
A G2I, egy megszállott repülőgépszimulátoros társaság, miután megvette az eredeti Falcon kódját és a jogokat, hogy azt továbbfejlessze, majd egy éves munka után karácsonykor végre piacra dobja a mind a mai napig a harci szimulátorok királyának nevezet Falcon 4.0 új, szebb, jobb, kibővített és felturbózott, azaz röviden összefoglalva - gold változatát. Bennfenteseknek elég annyit mondanom, hogy az új Falcon a Super-Pack 3-ra épül, de a stílust kevésbé ismerőknek inkább felsorolom a fontosabb újításokat: az F-16 mellett három új repülhető típus (F-4, F-14, A-10), pilótafülkékkel, magasabb poligonszámú modellekkel, új grafikus motor, ami kihasználja a modern videókártyák adottságait, új hanghatások, új hadjáratok (az egyik kifejezetten az A-10-re épül), okosabb AI, javított repülés- és sérülésmodell, javított menürendszer, és még sok-sok apróság, hibajavítás, szépítgetés és optimalizálás. Habár a Falcon 4.0 még mindig az egyik legjobb repülőgépszimulátor a PC-s piacon, azt még ez a ráncfelvarrás sem tudja majd elrejteni, hogy az eredeti program még 1998-ban jelent meg és minden újítás erre a lassan 6 éves kódra épül. Még ha sikerül is átmenteni az Öreget a XXI. Századba, a szintén karácsonykor megjelenő Lock-On Modern Air Combattal szemben nem sok esélyt jósolok neki. **Megjelenés**: 2003 karácsony

HONLAPAJÁNLÓ

The Sims 2 – www.thesims2.com [szimulátor]
Flagship Studios – www.flagshipstudios.com [cég]
Railroad Tycoon 3 – www.railroadtycoon3.com [stratégia]
Second Life – www.secondlife.com [szimulátor]
Magic The Gathering: Battlegrounds – www.mtggame.com [stratégia]
Vampire: The Masquerade - Bloodlines – www.vampirebloodlines.com
Middle Earth Online – www.middle-earthonline.com [mmorpg]
Fluid Games – www.fluidgames.net [cég]
Half-Life 2.hu – www.half-life2.hu [magyar fansite]
Star Wars Galaxies.hu – www.starwarsgalaxies.hu [magyar fansite]



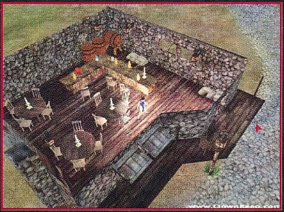


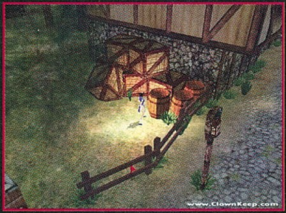
THE CHRONICLES OF NY

Fejlesztő: ClownKeep Games
Kiadó: ?
Honlap: www.clownkeep.com

Az alternatív középkorban játszódó RPG-k sorát gyarapítja a ClownKeep fejlesztése, melyet eleve folytatásosnak terveznek: szám szerint kilenc (!) epizódot ér meg, melyek közül az első a Gatherings címet kapta.

A The Chronicles of Ny különálló darabjai 20-30 óra tiszta játékidőt ígérnek, önálló történettel rendelkeznek, amelyeket majd a sorozat utolsó darabja foglal össze egy teljes egésszé. Természetesen mindegyik rész önálló látványvilággal és élőlényekkel rendelkezik, így a műfaj rajongói bizonyára nem fognak unatkozni.





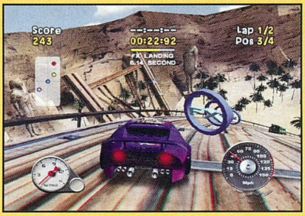




FX RACING

Fejlesztő: Milestone Studios
Kiadó: ?
Honlap: www.milestone.it

Nemcsak Brazil szereti a szép és gyors autókat, hanem nyílván mindannyian, de mit szólnánk olyan gépcsodákhoz, melyek tűzlabdákkal, dühöngő tornádókkal, aknákkal, időbombákkal, földrengéshullámokkal és egyéb ínyencségekkel vágnak utat maguknak a forgalomban. Ha a valóságban – szerencsére - nem is, az olasz Milestone FX Racing című játékában kipróbálhatjuk, milyen érzés lehet állig felfegyverkezve száguldozni. A versenyjátékban összesen harminc járgányra szerelhetjük fel az említett futurisztikus fegyvereket, mely autókkal Erdélytől Egyiptomon át egészen Japánig, mintegy tizennyolc pályán tombolhatunk. A program PC-s, valamint az elterjedtebb konzolokra készült változatával a 2004-es év első heteiben találkozhatunk.





BATTLEFIELD VIETNAM

Fejlesztő: Digital Illusions
Kiadó: Electronic Arts
Honlap: www.eagames.com





A Battlefield-sorozat legújabb tagja Vietnamba kalauzolja el a játékost, ahol választva a vietkongok és az amerikaiak között befolyásolhatjuk a háború kimenetelét. Bejárhatjuk a legismertebb harcszíntereket, az USA oldalán pedig bevethetjük többek között a UH-1 Huey helikoptert, az M551 Sheridan tankot és az F-4 Phantomot. A MIG-21-esekkel és T-54-es tankokkal persze a vietnamiak sem panaszkodhatnak...

A januárban megjelenő program a sorozat korábbi tagjaiból megismert szemkápráztató grafikával (lásd képek) hozza még közelebb a háború borzalmait.

Tervezett megjelenés: 2004. január 30.





RÖVIDEN...

- Készül a következő Grand Theft Auto jelentette be a huszadik New York-i Annual Technology konferencián a Take2. Részletekről még nem esett szó, hiszen a programot csak 2004 végére ígérik.

- Alig jelent meg a Hidden & Dangerous 2, máris tervezik a folytatást. Egy fejlesztői beszélgetésből kiderült, hogy a kiegészítőn szinte azonnal elkezdtek dolgozni, hiszen csomó ötletet nem volt idejük beletenni a játékba, így az anyag „összedobásával" nem lesz gond.



- Takarítást végzett november 18-án a Nexon. Többek között a Shattered Galaxy és a Dark Ages világaiból törölték azokat a karaktereket, akikkel már több mint 30 napja nem loggoltak be.



- Sikeresen kezdett Koreában a Lineage II. Az NCSoft MMORPG-jére 130 000-en neveztek be az első héten. Érdekes, hogy Amerikában még csak az előző rész vár a megjelenésre (Lineage: The Blood Pledge).



- Új vizuális technológia mutatkozott be a Dark Age of Camelot október végén megjelent kiegészítőjében. A Trials of Atlantisban debütáló SpeedTree nevéhez hűen a növényzet látványát teszi lélegzetelállítóan realisztikussá.



- Megkapta nevét a City Interactive eddig P2 munkacímen futó (emlékeztek, nemrég esett róla szó a Made in Lengyelországban) programja. A Project Freedom tervezett megjelenése 2004. január.



POSTAL 2: SHARE THE PAIN

Fejlesztő: Running with Scissors
Kiadó: Whiptail Interactive
Honlap: www.gopostal.com





Nagy port kavart a nyáron az a gyilkossági ügy, melynek két fiatalkorú elkövetője a GTA 3-at jelölte meg tette indikátoraként. Ezt figyelembe véve különösen reflektorfénybe kerültek az olyan erőszakos játékok, mint például a legvéresebb program kétes dicsőségével büszkélkedő Postal folytatása, melynek Share the Pain című, többjátékos módokat is tartalmazó kiegészítőjén már dolgoznak a Running with Scissorsnál. A készülő többjátékos módok között találkozhatunk a hagyományos változatokkal, melyek mellett azonban feltűnik a Snatch mód, melyről egyelőre nevén kívül csak annyit tudhatunk, hogy a Capture the Flag „postalos" változata. A kiegészítő, mely az egyjátékos módot is bővíti, várhatóan az év végén lát napvilágot.



NEIGHBOURS FROM HELL 2

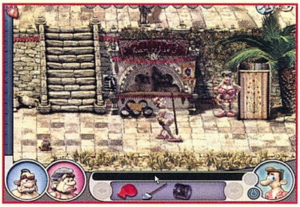
Fejlesztő: JoWood
Kiadó: JoWood
Honlap: www.clownkeep.com



A Neighbours from Hell sokkal inkább volt nevezhető vígjátéknak, mint vérbeli stratégiának, mindenesetre bizonyára belopta magát a játékosok szívébe – legalábbis erre enged következtetni, hogy a második rész előreláthatólag jövő februárra elkészül. Az idióta TV show részeseként tehát ismét pokollá kell tennünk Woody szomszédjainak életét, hogy tetszési indexünk az egekbe szökjön. Ebben az epizódban Flabby Fatso családjával vakációzni indul, hogy addig is megszabaduljon idegtépő szomszédjától, azaz tőlünk, a TV adó azonban az egész úton követi őt. Ezúttal nem csak szegény fickóval, de szeretett feleségével és fiával is kiszúrhatunk, hiszen csak egy valami számít, az pedig a nézők szórakoztatása.

Tervezett megjelenés: 2004. február 20.





RÖVIDEN...

RIOT POLICE

Fejlesztő: Zono Inc.
Kiadó: Activison
Honlap: www.zono.com

Hamarosan a boltok polcaira kerülhet a Riot Police, melyben a rendőrség szerepébe bújva kell levernünk a kialakuló zavargásokat, a békésnek induló tüntetéseket, a randalírozásokat a sporteseményeken stb. A stratégiai elemeket akcióval keverő játékban többféle egység közül választhatunk, amelyeknek a fegyverarzenálja is nagyon tekintélyes. A rendőröket sorba állítva képezhetünk falat, lőhetünk vízágyúval, vagy ha úgy tetszik, üthetjük-vághatjuk a népet gumibottal.
A Zono fejlesztése jó mókának ígérkezik, no és persze az sem elhanyagolható szempont, hogy a hírek szerint még az idén megjelenik.









HALLOWEEN - 2003

Rendben lezajlott az idei Halloween, és az interneten ünneplők is kaptak ajándékot, mégha nem is csokit. A C&C Generals oldalán például a Forgotten Forest pálya lapult, a Blizzardnál leleplezték a World of WarCraft élőholtjainak városát, és új térképpel lepték meg a Frozen Throne megszállottjait, a Lineage: The Blood Pledge-ben különös szörnyek bukkantak fel, akárcsak Norrath-ban, ahol a viszonylag veszélytelen síkságokon vérfarkasok bukkantak fel, a még csak bétafázisba lépő Dark&Light oldalán pedig ünnepi háttérképet találhattunk.



DIABLO II PATCH 1.10

Meglehetősen ritka, hogy foltról írunk képes hírt, ám kivételt kell tennünk, hiszen a Diablo II végre elkészült javítása óriási esemény. A Blizzard töretlen népszerűségnek örvendő programja immáron közel tökéletes, igazi, élvezetes kihívást kínál minden játékosnak, és végre a Hell fokozatban játszó hardcore karakterek tulajdonosai is elégedettek lehetnek... Érdemes volt rá ennyit várni! (CD!)



- Még az idén megjelenő szerepjátékot jelentett be az Object Software. A Seal of Evil a több mint kétezer évvel ezelőtti, ősi Kínában játszódik majd.

- Frogger ismét akcióba lendül, jön a Frogger's Adventures: The Rescue. Az új generációs konzolok tulajdonosai már diadalra vezethetik békahősüket, nekünk, PC-seknek azonban decemberig várnunk kell békabarátnőnk megmentésére.

- Hobbit módra az ünnepeltek kínáltak ajándékot a második születésnapját ünneplő, eddig több mint 2,5 millió példányban elkelt Zoo Tycoon virtuális partiján. A Microsoft Game Studios és a Blue Fang Games ajándékcsomagjában 12 veszélyeztetett állat lapul, megtalálható köztük a fehér cápa, az orángután és a komodói sárkány is...



- Az Eidos szövetkezett a Guerrilla csapatával. No, ne gondoljatok semmi rosszra, sőt. A holland csapat fejlesztéseit a jövőben az Eidos adja majd ki, csak előbb még befejezi a Sonynak ígért Killzone-t. Dave Rose (az Eidos európai fejlesztési igazgatója) szerint ez a csapat a legtehetségesebbek egyike ebben a zónában.



- A német verziójú Gothic II-höz már letölthető a Die Nacht des Raben kiegészítő. Az angolul majd Night of the Ravenként megjelenő add-on nem különálló rész, tartalma belesimul az eredeti játékba.

- Sikeres volt a Dark Age of Camelot nemrég megjelent kiegészítője (Trials of Atlantis). A Mythic Entertainment örömmel be is jelentette a pénzügyi növekedést és stabilitást továbberősítve ezzel pozícióját a piacon.

RÖVIDEN...



Nagy a toborzás a Shiny Entertainment háza táján. A fejlesztőcsapat számos kulcspozícióba keres embereket – programozókat (AI / Pathfinding, Destruction, Gameplay), animátorokat (Character / Keyframe Animator, Motion Capture) és szinttervezőket. Vajon mire készülnek? :)



Erősödik a THQ. A cég saját bevallása szerint árbevételeik a most zárt negyedévben 30%-kal növekedtek.



Filmvászonra kerül a Dungeon Siege?! A programot az eddig nem túl sikeres Boll KG (igazgató: Dr. Uwe Boll) viheti vászonra. A tervek szerint a forgatás kb. 50 millió dolláros költségvetéssel jövő év végén kezdődne. Dr. Boll kivetette hálóját egyébként a még el sem készült BloodRayne 2-re is...

A Ubisoft adja majd ki Európában a Playboy: The Mansiont. A tervek szerint a Cyberlore programja 2004 őszére készül el.

A Strategy First 3 új kedvencet „dédelget". 1. A Supremacy: Four Paths to Power (Black Hammer) körökre osztott stratégia lesz. 2. A Two Thrones nem más, mint az Europa Universalis (Paradox Entertainment) sorozat következő része. 3. A Jagged Alliance 2: Wildfire pedig a 2000-ben megjelent JA2: Unfinished Business (Sir-Tech) folytatása.





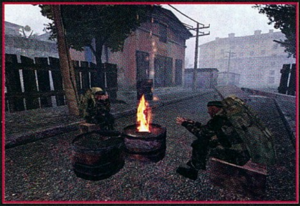
J. E. Sawyer megválik a Black Isle-tól. Az indokokat még nem tudni, csak annyit, hogy az utolsó munkanapja november 21-e lesz. Kíváncsian figyeljük, hol landol, nem mindegy, kit erősít ilyen címekkel a háta mögött, mint a Lionheart (2003), a Baldur's Gate: Dark Alliance és az Icewind Dale sorozat.

PHASE: EXODUS

Fejlesztő: Horns and Hoofs
Kiadó: Russobit-M
Honlap: www.russobit-m.ru



Bizonyára nem lenne jó hatással a Föld lakosságára, hogyha a világegyetem kék vándora egy pillanatra letérne pályájáról. Ha a Horns and Hoofs vízióját vesszük alapul, annyira nem tenne jót, hogy szinte minden civilizáció elpusztulna bolygónkon. A Phase: Exodus című programban a túlélők 2062-ben, 48 évvel a katasztrófa után még mindig az életben maradásért küzdenek. A harmadik személyű szerepjátékban mi magunk alakítjuk az egyik túlélőt, akinek Nyugat-Szibéria egyik, még a kataklizma előtt sem barátságos vidékén kell boldogulnia. Azért persze nemcsak szakócával vághatunk neki a rideg világnak, hanem százötvennél is több fegyver és megannyi képzettség segíti sikeres túlélésünket. Ha a fejlesztés a tervszerű ütemben halad, a többjátékos módot is tartalmazó Phase: Exodusszal 2005-ben ismerkedhetünk meg.

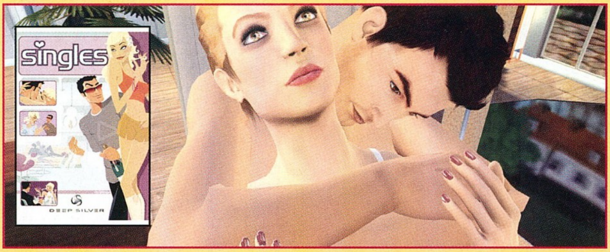


SINGLES

Fejlesztő: RotoBee
Kiadó: ?
Honlap: www.singles-the-game.com



A Sims hatalmas sikere a német RotoBeetet is megihlette, ezért februárban hasonló életszimulátorral állnak elő. Miután beköltöztünk új lakásunkba, a zsebünkben lévő szerény összeget kell feltornáznunk úgy, hogy otthonunkat a saját szájízünk szerint szépíthessük bútorokkal és különféle luxuscikkekkel. Női és férfi szemmel is lejátszhatjuk a napi rutint: felkelés, tisztálkodás, reggelikészítés, munka stb. A végcél, hogy valamilyen kapcsolat alakuljon ki Mike és Linda között, ami persze csak akkor lehetséges, ha mindketten egyaránt boldogok. **Tervezett megjelenés**: 2004. február 13.



ATOMIC ENFORCER

Fejlesztő: Creatice Capers
Kiadó: GOT Game Entertainment
Honlap: www.adamblaster.com

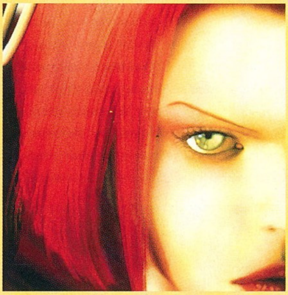


Eredetileg Intergalactic Bounty Hunter, majd később Adam Blaster: Atomic Enforcer címen készült a Creatice Capers boszorkánykonyhájában az az akciójáték, amely úgy néz ki, végül „simán" Atomic Enforcer címen fog eljutni a játékosokhoz. A beígért megjelenési dátum 2004 eleje, amit nyílván kétkedve fogadunk, hiszen eredetileg 2001 szeptemberén szerették volna útjára indítani a programot, melynek főszereplője Adam Blaster, a fejvadász, akit jogosulatlanul dugtak rács mögé – mondjuk egy fejvadásznak azért ezen nem kellene annyira meghökkennie –, és börtönéből kiszabadulva elsődleges célja, hogy bebizonyítsa ártatlanságát. Ehhez valamirevaló ártatlan emberhez méltóan megannyi gazfickó elfogásának vagy legyilkolásának rögös útját járhatja végig, melynek során fegyverek valóságos arzenálját használhatja.



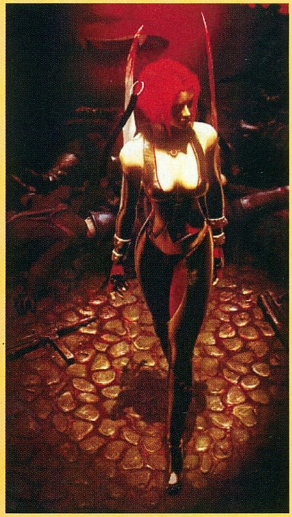
BLOODRAYNE 2

Fejlesztő: Terminal Reality
Kiadó: Majesco
Honlap: www.bloodrayne2.com



A félig emberként, félig vámpírként napvilágot látó BloodRayne kisasszonya visszatér a képernyőkre, hogy tovább ápolja a nácik és a vámpír társadalom közötti amúgy sem rózsás kapcsolatot. Apja halála után arra tette fel az életét, hogy elégtételt vegyen az őt ért sérelmek miatt, és leszámoljon az ellenségeivel. Ezt immáron egy képzelet szülte jelenbe ültetett, az eddiginél is nagyobb városban teszi. Az új részt a fejlesztők még akciódúsabbra, még sötétebbre és még véresebbre ígérik. A rengeteg új kombó mellett lesznek látványos kivégzések, szemkápráztató, akrobatikus mutatványok, és az eddiginél is nagyobb szerepet kap a különleges vámpírlátás. Maradnak azonban a már unalmas elemként visszatérő főellenségek is, ám ezúttal, miután végzünk velük, további képességekre tehetünk szert nekik köszönhetően.

Megjelenés: 2004. október 29.



FLAT-OUT

Fejlesztő: Bugbear Entertainment
Kiadó: Empire Interactive
Honlap: www.bugbear.fi



Már egy jó ideje lehet róla tudni, hogy a (nemrégiben teljesjáték-mellékletként is debütáló) Rally Trophy fejlesztőcsapata, a finn Bugbear Entertainment dolgozik legújabb játékán, a Flat-Outon. Néhány héttel ezelőtt sikerült is megállapodniuk a manapság egyre jobban felkapaszkodó Empire Interactive-val a játék kiadása ügyében, így elérkezett a hivatalos bejelentés ideje is. Az igen komoly történettel megáldott extrém autóversenyben ócska, rozsdás, ütött-kopott roncsokkal kell versenyeznünk egy erre kialakított pályákon. A Flat-Outban is a már klasszikus karriermód keretein belül lesz lehetőségünk újabb autókra szert tenni. Garázsunkban tuningolhatjuk, fejleszthetjük járgányunkat, majd a nyert versenyekből befolyó pénzösszeg ellenében újakat is vásárolhatunk. Az autók megfelelő beállítása érdekében tanácsadóink készségesen állnak szolgálatunkra, sőt, az ellenfelek boxaiból kiszivárgott pletykák is ezt segítik elő. Karrierünk szárnyalása közben a játék értelemszerűen egyre nehezedik: a fejlett mesterséges intelligenciának köszönhetően ellenfeleink tanulnak a saját hibáikból, így képességeiket fejlesztve egyre keményebb vetélytársakká válhatnak. A pályák is folyamatosan nehezednek a játék előrehaladtával, hiszen az eleinte aszfaltos, sóderes terepeket felváltják a homokos, havas, jeges, kátyús, ugratókkal teli útszakaszok. A nagyobb élményről az igen agresszív ellenfelek, a teljesen interaktív pálya és a realisztikus törésmodell gondoskodik.



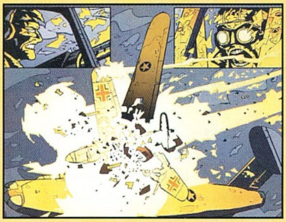


Megjelenés: 2004. harmadik negyedév

PILOT DOWN

Fejlesztő: Wide Games
Kiadó: Wanadoo Edition
Honlap: www.widegames.com

Közeleg az idő, 2004. január végére elkészül az idei E3-on bemutatott Pilot Down, melynek reklámszövege szerint 180 ezer pilótát lőttek le a II. világháborúban, Európában és csak 5 ezren landoltak biztonságban, s mindöszsze 300 teljesítette küldetését. Na, ebben a játékban ebből az utóbbi csoportból kerülünk majd ki, remélhetőleg.

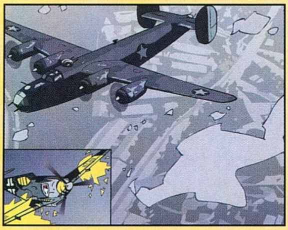


A Wide Games játéka lesz az első II. világháborús RPG, melyben 50 % settenkedés, 25% harc és 25% karakterfejlesztés lesz a tervezett arány, ráadásul mindez képregény stílusban.









LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Fejlesztő: High Voltage Software
Kiadó: Vivendi
Honlap: www.vugames.com







Leisure Suit Larry visszatér! Az igazi veteránok 1981 óta ismerhetik ezt a jóképű, humoros széltolót, akivel először még csak szövegesen a Soft-Porn Adventure-ben „ismerkedhettünk meg", és Amigán csak 6 évvel később találkozhattunk vele a Leisure Suit Larry: In the Land of the Lounge Lizardsban. Ez a különösen sármos fiú utoljára 1999-ben kerülhetett csak a kezeink közé a Leisure Suit Larry: Ultimate Pleasure Packben, és bizony a kalandsorozat utolsó része is 7 éves már. Ideje volt, hogy újra elővegyék, és reméljük, nem jut a Full Throttle sorsára! A VU ígérete szerint a program jövő év végén jelenik meg, és épp olyan humoros lesz, mint elődei, annak ellenére, hogy fejlesztésében Al Lowe nem vesz részt.

FLAGSHIP STUDIOS

Megalapította új cégét a Blizzardot elhagyó csoport. A Bill Roper, David Brevik, Kenneth Williams, Erich és Max Schaefer által létrehozott Flagship Studioshoz csatlakozott David Glenn, Peter Hu, Philip Shenk és Tyler Thompson is (szintén mind a Blizzardtól). Bár a cég már neki is látott első munkájának, még alig mondott bármit is róla, de legalább az biztos, hogy PC-re készül (és nem lesz sem sportjáték, sem klasszikus fantasy).



FAME ACADEMY

Fejlesztő: Monte Cristo Multimedia
Kiadó: Ubisoft
Honlap: www.ubi.com

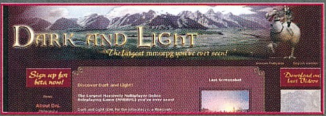


Hazánkban talán annyira nem ismert, de innen nyugatabbra igen nagy népszerűségnek örvend a Fame Academy című televíziós show, melynek győztesei elindulhatnak a világsztárrá válás rögös útján. Egy ilyen „világsztár-jelölt" karrierjét egyengethetjük a Ubisoft és a Monte Cristo közös játékában, a tán jövőre megjelenő, a show-val azonos című Fame Academyben. Hogy üdvöskénk minél hamarabb eljusson a csúcsra, a mi feladatunk, hogy gondoskodjunk megfelelő mentorokról képességei csiszolására, megválasszuk hajviseletét, illetve ruházatát, továbbá a sztárunk által adott bemutatók és koncertek megszervezése is a mi vállunkat nyomja. Arról, hogy a játék minél több zenerajongót is a monitor elé ültessen, olyan művészek muzsikája gondoskodhat, mint Donna Summer, Lionel Richie, Ce Ce Peniston, vagy Sophie Ellis-Bextor.

NET+SZÁLLOTTAKNAK

Az internet-eléréssel és rengeteg idővel rendelkezők mostanában a következő programok bétatesztjeire jelentkezhetnek:

Dark and Light – www.darkandlight.com
The Saga of Ryzom – ryzom-europe.goa.com
Face of Mankind – www.faceofmankind.com
Wish - Ultra – www.mutablerealms.com
Word of Pirates – www.worldofpirates.com









És ingyen kipróbálhatják a következőket:

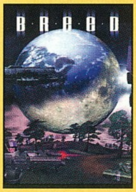
Anarchy Online (7 nap)
Asheron's Call 2 (15 nap)
Neocron (10 nap)
Second Life (7 nap)
Shadowbane (10 nap)
Time of Defiance (8 nap)







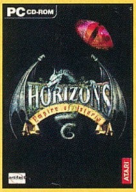
KORCSOLYAPÁLYA





Sajnos annyi játék megjelenési időpontja csúszkál hónapról hónapra, hogy ezentúl nem írjuk be nektek külön bekezdésként ezeket az apró hírekbe. Mostantól önálló kis blokkban, itt találjátok meg a havi csúszókat, amíg a programok el nem kezdenek újra pontosan megjelenni... Íme az e havi korcsolyázók, és sajnos van néhány törölt cím is:

Breed > 2004. február 6.
Far Cry > 2004 eleje
Horizons > 2003. december 12.
Lula 3D > 2004 eleje
Psychotoxic > törölve
Rainbow Six: Athena Sword > 2004 eleje
Sabotain > törölve
Unreal Tournament 2004 > 2004. február



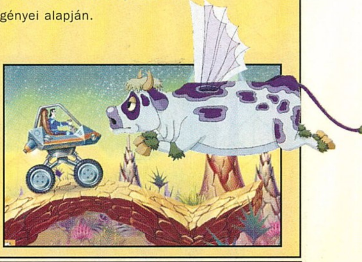


ALICE'S SPACE ADVENTURE



Fejlesztő: Akella
Kiadó: ?
Honlap: www.akella.com

Új árkád játék készül az Akella műhelyében, célzottan gyerekeknek, és persze gyermeklelkű felnőtteknek is. A történet K. Bulychev sci-fijén alapul: Alice édesapjával indulna űrexpedícióra, hogy új, ismeretlen fajokat találjon az állatkertbe, ám nem sikerül teljesítenie az egyetlen feltételt, indulásig nem keveredhet bajba...
A játék 14 pályájának teljesítése közben 15 látványos videobejátszást tekinthetünk majd meg, és hősünk nem csak Alice, de édesapja is lehet.
Érdekesség, hogy az Akella két másik programot is készít K. Bulychev regényei alapján.



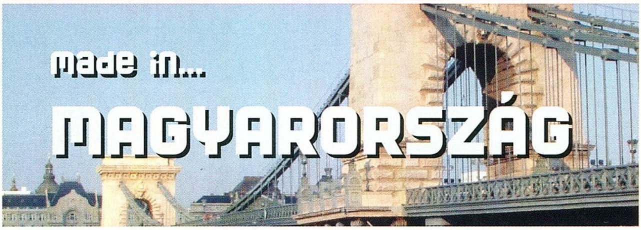
FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH

Fejlesztő: Irrational Games
Kiadó: ?
Honlap: www.irrational-games.com

Valószínűleg mindenki emlékszik még a tavaly oly sok sikert bezsebelt Freedom Force-ra. Nos, Jonathan Chey és csapata már javában dolgozik a folytatáson, melyben a karaktereket a második világháború érájába helyezik. A fejlesztők elárulták, a legnagyobb változás a hősök AI-jában várható, akik jelzik majd a játékosnak, ha valami gond van, és ha az nem felel, egyéniségük szerint reagálnak az adott helyzetben. A cél az, hogy a játék változatlan mélységű, mégis könnyebben irányítható legyen. A megjelenés valamikor jövőre várható.







1 éves születésnapját ünnepli ezennel a Made in rovat, és úgy gondoltuk, keresve sem találhatunk jobb országot erre az ünnepi alkalomra, mint hazánkat, Magyarországot. Kérdéseinkkel sorra felkerestük hát a magyar fejlesztőket, hiszen amúgy is rengeteg kérdést küldtök hozzánk velük kapcsolatban. Sajnos az interjúk terjedelme kinőtte az így is bővített oldalszámot, és egyiket sem volt szívünk meghúzni, ezért a folytatást a következő számban találjátok.

A.S.K. Homework

Kérdéseinkre Bályi Zsolt válaszolt



Mióta létezik a cég?
Az A.S.K. Homework 1998 októberében alakult.

Hány főt számlál az A.S.K. Homework csapata?
Jelenleg 10 tagja van a csapatnak, amit időnként természetesen bővíteni szoktunk a ránk váró feladatok függvényében (az alapításkor mindössze 5-en voltunk, a többiek ezután csatlakoztak).

Hány projekten dolgoztok jelenleg, és ez hány embert érint esetlegesen a csapaton kívül?
Két futó projekten is dolgozunk jelenleg. Az egyik a legújabb flipper-játékunk, a Pure Pinball xboxos adaptációjának az elkészítése. A másik pedig egy autós játék, név szerint a The Buggy - Make, Ride, Win!. Külsősöket nem nagyon szoktunk alkalmazni, megpróbálunk mindent csapaton belül elkészíteni.

Hogyan jött az ötlet, hogy céget alapítsatok, kinek az érdeme az első komolyabb gondolat ezen a téren?
Annak idején Mezei Tibor (aki jelenleg is a csapat vezetője) vetette fel az ötletet, hogy próbálkozzunk meg olyan egyedi játékok elkészítésével, melyek szerintünk hiányt képeznek a piacon. Mezei Tibor volt az, aki úgymond "összeszedte" az embereket a csapatba.

Melyik cég a kiadótok, ha több van, kiket kedveltek a leginkább?
Eddig már több céggel is dolgoztunk, melyek között voltak kiadó és egyéb cégek is. Dolgoztunk például az eGames/Webfoot párosnak, amelyek amerikai székhelyű kiadó/fejlesztő cégek. Velük az eGames Pinballt készítettük el még 2000-ben (természetesen már az is teljesen 3D-s volt, az akkori videokártyákra fejlesztettük). Érdekességképpen megemlítenénk, hogy dolgoztunk az Nvidiának is egy játékon, de erről sajnos ennél többet nem mondhatok. Esetleg annyit, hogy nekik is flippert fejlesztettünk, amelyik teljesen a GeForce kártyákra volt kihegyezve. Sajnos soha nem publikálták ezt a játékot. Mint sokan tudjátok is, a legújabb flipper-játékunkat az Iridon Interactive-val közösen dobtuk piacra. Őket kedveljük a leginkább, mert minden területen korrektek voltak.

Főállásban fejlesztitek a játékaitokat, vagy szabadidőtökben?
Ilyen szempontból a csapat megosztott. A túlnyomó része főállásban dolgozik, szám szerint nyolc, a maradék két ember pedig mellékállásban van nálunk.



Mennyi idős a legfiatalabb és mennyi a legidősebb tagja a teamnek?
Legfiatalabb tagunk 12 éves, a legidősebb 35.

Mit tartotok pályafutásotok során eddig a legnagyobb eredménynek, mire vagytok a legbüszkébbek?
A legbüszkébbek a Pure Pinball játékunkra vagyunk, mert azt sikerült olyan minőségben elkészíteni, mint ahogy azt szerettük volna. Továbbá az is külön örömmel tölt el bennünket, hogy a program nálunk is kapható, ráadásul az új programok árának a feléért.

Van-e olyan játék, melyre mindnyájan felnéztek, amely tulajdonképpen követendő példaként lebeg szemetek előtt, bármilyen szempontból?
Konkrétan egy játékot se tudnánk megnevezni, mert mindegyiknek más az erőssége úgymond.

Mit gondolsz a hazai játékfejlesztésről?
Szerencsére, mint más területen is, a játékfejlesztésben is tudnak a magyar fejlesztők maradandót alkotni. Csak hogy pár játékot említsek, ilyen például a Stormregiontől a S.W.I.N.E, vagy a Clever's-től a Screamer 4x4. Amit én személy szerint most nagyon várok, a szintén a Stormregion által fejlesztett Codename: Panzers nevű 3D-s, háborús játék.
Köszönjük!

DIGITAL REALITY

Kérdéseinkre Daubner Tamás válaszolt.



Nemrég költöztetek új helyre, és láttuk, hogy az utolsó pillanatig dolgoztatok, majd egyetlen hétvégén átcuccoltatok. Sikerült már berendezkedni? Jobban elfértek most?

Egyrészt a régi helyen nagyon szűkösen fértünk már csak el, másrészt mindannyian éreztük, hogy váltani kell nagyobb, modernebb irodára, ahol kényelmesebben, nyugodtabb és jobb körülmények között folyhatnak a fejlesztéseink. A lebonyolítás is jól sikerült, így egyetlen nap sem esett ki a munkákból. :-)

Hány fős most a DR team?

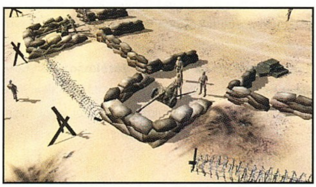
Jelenleg 40-en vagyunk, az egyik csapat a DRvsAK-t fejezi be, a többiek pedig egy, még be nem jelentett projekten dolgoznak.

Van-e valamilyen oka annak, hogy a Haegemonia: A Solon hagyaték éppen Halloween napján jelent meg?! :)

A magyarországi premier esett Halloween napjára, az európai premier október 22-én volt, az amerikai megjelenés pedig, mivel kiadónk, a Wanadoo nem talált megfelelő üzleti partnert, ismeretlen. Ez utóbbi számunkra szomorú hír, hiszen a Haegemoniának jelentős amerikai bázisa volt és van is.

Tudjuk, hogy csak a hazai megjelenés volt 2003. október 31-e, de ez véletlen?

Igen, teljességgel az, a gyártás csúszása miatt fordult elő, hiszen a magyar megjelenés is az európaival egy időben lett volna esedékes. :-)



Melyik volt a legnehezebb pillanat a játék fejlesztésében? Történt-e veletek valami különleges esemény?

A legnehezebb pillanat az volt, amikor mindennemű próbálkozásaink ellenére a Wanadoo határozottan kijelentette, hogy a kiegészítő lemezben NEM LESZ egyjátékos kampány. Nagyon nehéz volt ezt a csapatnak feldolgoznia, hiszen mindannyian tudtuk, hogy e nélkül nagyon nehéz lesz megjelentetni kiegészítőt.

Ezután designereink ezerrel nekiestek a játékmenet teljes átalakításának, újrakalibrálásának, és a kész játékot nézve fantasztikus munkát végeztek. Az MI egész egyszerűen újjászületett, és rettentően élvezetes ellene játszani.

De hogy folytassam az előző gondolatmenetet, a kiegészítő rendkívül kedvező áron került a polcokra, ráadásul jövő héten a Modding ToolKitet is megjelentetjük, így az utolsó akadály is elgördül a rajongók elől, hogy megvalósíthassák álmaik űrhajóit és küldetéseit! *(A Modding ToolKit azóta már megjelent. - a szerk.)*

Nagyon sok olvasónk kérdezi, hogyan kerülhet be egy ilyen csapatba. Nálatok van felvétel, kerestek új tehetségeket? A végső fázishoz szoktatok külsős tesztereket foglalkoztatni? Ha igen, őket hogyan választjátok ki?

Jelenleg mindkét csapatunk teljes, rövidtávon nem tervezzük új emberek felvételét. Egy-egy felvétel körültekintő és alapos kutatás eredménye - elsősorban a szakmán belül nézünk körül, de előfordult már olyan is, hogy nem szakmabelit vettünk fel (bár ez azért sokkal ritkább).

A tesztereket is a szakmából választjuk ki - a mai világban, a felgyorsult fejlesztések mellett nincs arra lehetőség, hogy új embereket próbálj ki, és kockáztass. Magyarországon a gondot az okozza, hogy minden játékos úgy gondolja, a tesztelés könnyű és élvezetes dolog, és ehhez mindenki ért - akárcsak a focihoz például. Ez hihetetlenül nagy tévedés! A teszteléshez nagyon akkurátus, precíz és monotonitást tűrő, teherbíró emberek kellenek, akik kellően agilisek és összeszedettek, kommunikációs érzékük pedig jó. Ha kell, akkor ezredszer is le kell tesztelni egy-egy feature-t vagy pályát...

Magyarországon nagyon kevés jó teszter létezik, egész egyszerűen a kulturális hátterünk nem olyan, a gondolkodásmenetünk nem abban a mederben csörgedezik, mint nyugaton.

Érzitek-e a magyar játékosok megkülönböztetett figyelmét? Kaptok visszajelzéseket, érdeklődő leveleket?

A Digital Reality a magyar játékosokat mindig is megkülönböztetett figyelemmel "kísérte": minden eddigi játékunk teljesen magyar nyelven jelent meg, igyekszünk minden levélre reagálni, fórumokra, honlapokra eljárni és válaszolgatni az embereknek/játékosoknak. Természetesen rengeteg levelet kapunk, akár még a legrégebbi vagy a legismeretlenebb fejlesztéseinkkel kapcsolatban is. :-)

Az elején elkottyintottad, hogy már készül a következő projekt. Szabad-e erről elárulnotok valamit? (Legalább a típusát...)

Sajnos, még azt sem.

< beletörődő sóhaj >

Mennyire nehéz játékokat/játékötleteket eladni a nemzetközi piacon?

Ötleteket manapság már nem lehet eladni. A kiadók biztosra akarnak menni, a határidőket akarják tartani, kevesebb, de értékesebb, biztos üzleti sikerrel kecsegtető játékot akarnak a magukévá tudni. A '90-es években még designokkal (A4-es papírra nyomtatva) és koncepciórajzokkal lehetett szerződést szerezni, mostanság ehhez gyakran már a szinte teljesen kész és működő játék sem elég - nem prototípus, hanem készen lévő, működő termék!

Sajnos elsődlegesen itt is a kapcsolatrendszeren múlik minden, vannak olyan ajtók, amelyek egyszerűen nem nyílnak meg előtted a megfelelő ember ismerete nélkül...

Ha szabadidőtökben sor kerül rá, mivel játszotok ti? Szokott-e egymás ellen játszani a csapat?

Jelenleg az AK-t készítő csapat nem igazán rendelkezik szabadidővel. Ha kis idejük marad, azonnal multiznak egyet a játékkal, egymás ellen. :-)

Természetesen más játékokkal is játszanak, nagyon népszerű volt bent a Rainbow Six sorozat vagy az Unreal Tournament, de akár a NFS: Hot Pursuit 2-t is említhetném!

Köszönjük!

INVICTUS

Kérdéseinkre Kozák Tamás válaszolt.



Szia! Először is kérnék egy kis történelmi áttekintést, ha lehet, mikor alakult meg a cégetek, és hány fős a csapat (illetve, ha a kezdő és a mostani stáb lényegesen eltér, akkor kérlek, erről is pár szót). Annyit tudunk, hogy már több mint 10 évesek vagytok (ha jól tudom, 1992-ben alapultatok).

Igen, 2002-ben voltunk tíz évesek, mint Invictus, de akkor még csak hárman voltunk a csapatban.

Diviánszky Ákos, mint programozó és jómagam, mint Kozák Tamás grafikus, illetve Tóth Levente felelt a zenékért, hangokért.

Az onEscapee című akció / kaland játékunk a "csapat" létszáma miatt is a hosszú fejlesztés végén 1996-ban az Amiga Format magazin értékelése szerint az év játéka lett. 1997-ben találkoztunk Nagyméthé Dénes Terep2-jével, s közösen kezdtünk el ebből a remek játékötletből nagy volumenű terméket készíteni. Az Insane-t heten fejlesztettük, és a játék nemzetközi si-

kere után a csapat létszáma hamarosan tizenötre nőtt. A Street Legalon és a folytatáson pedig már 21-en dolgoztunk, és jelenleg is ez a 21 ember dolgozik a csapatnak.

Közeledtek az utolsó hajrához. Lesz időtök karácsonyozni?

Karácsonyra már el is készülünk az új játékunkkal, de ezzel párhuzamosan egy multiplayer játékon dolgozunk, mivel az Insane óta rengetegen kerestek meg, hogy folytassuk a már jól bevált receptet, illetve ötvözzük össze azt, ami az Insane-ben volt jó mindazzal, amit a Street Legal sorozatban szerettek a játékosok. Mindemellett a csapatnak is volt egy pár nagyszerű játékötlete, így eme ötletek felhasználásával arra az elhatározásra jutottunk, hogy a közeljövőben egy extravagáns multiplayer játékot fogunk készíteni, amelyik nem csak az autózásról fog szólni. Bővebben később, mikor a projekt már publikus.



Olvasóink kérdezik, tudjuk-e, hogyan lehet bekerülni fejlesztőnek, tesztemek. Nálatok van felvétel, kerestek új tehetségeket?

Az eddigiekben nem használtunk külsős tesztereket, mivel a kiadó belső tesztercsapatára hagyatkoztunk, de a Street Legal játékok közismerten alulteszteltek voltak, és sok hibát tartalmaztak, így a Redline patch-eit már Beta teszteltettük, s igen jó tapasztalataink vannak a teszterekről és az általuk nyújtott eredményekről.

Szóval a jövőben erősen ki fogunk állni a kiadónkkal amellett, hogy a saját tesztereiken kívül külsősökkel is teszteljük a játékot, hiszen a PC-k világában nincs két egyforma gép, így nehéz minden lehetőségre felkészülni.

Ami az újabb fejlesztők felvételét illeti, folyamatosan van tagfelvétel a csapatnál, de aki már foglakozott játékok készítésével, az jól tudja, hogy több ember nem jelent arányosan jobb minőséget, vagy gyorsabb fejlesztést, mivel a teendők összehangolása és koordinálása nagymértékben lassítja a folyamatot. Így addig, amíg a meglévő tapasztalt emberekkel meg tudjuk oldani a feladatokat, nem bővítjük az egy projekten dolgozó munkatársak létszámát. A tesztelés, mint az fentebb említettem, értelemszerűen egészen más.

Érzitek-e a magyar játékosok megkülönböztetett figyelmét? Kaptok visszajelzéseket, érdeklődő leveleket?

Természetesen érezzük a kitüntetett figyelmet. Legjobb példa erre a Supergamez fórum, ahol a játékkal kapcsolatban már több mint 25 000 hozzászólás található, pedig a Street Legal és a Redline még meg sem jelent Magyarországon.

Melyik volt a legnehezebb pillanat a játék fejlesztésében?

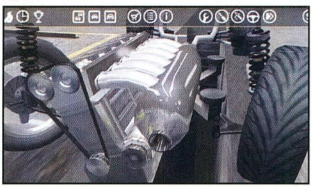
A Street Legal megjelenése, mikor is olyan verzió jelent meg, amelyiket nem szívesen adtunk volna még ki a kezünkből, és kötelességünknek éreztük, hogy 6 hónap megfeszített munka után, szinte minden pihenés nélkül belevágjunk a patch-ek gyártásába. Ez az Insane-hez képest visszaesés volt a cég történetében, de sikeresen megoldottuk a problémát, olyannyira, hogy a játék sikerét látván a kiadó azonnal a második rész fejlesztésére kért fel bennünket.

Mennyire hasonlít majd az elkészült játék az általatok tervezetthez? Kellett megalkuvást kötnötök az idő vagy a kiadó miatt?

A játékfejlesztés tele van kompromisszumokkal. A megjelent játék általában különbözik az eredetileg elképzeltekhez, mivel a határidők és a költségvetés adott keretek közé tereli a fejlesztést, és habár a játékfejlesztők mindig jobb és szebb játékot szeretnének készíteni, mint amit a lehetőségek megengednek, valahol meg kell húzni a határt, és keményen kell ragaszkodni ahhoz, hogy ettől nem térünk el.

Ez így volt nálunk is, bár még nemigen volt olyan a történelemben, hogy a designban leírtak 100%-ban megegyeztek a végleges játékban látottakkal.

Menet közben lehet a játékmenetet igazán kiismerni, és ha a játék eredeti ötleteket tartalmaz, akkor sokszor az alfa verzió után jönnek csak rá, hogy egy-egy eredeti ötletet át kell dolgozni, illetve új szabályokat kell bevetni.



A Street Legal két része fejlesztése közben elővettetek-e valós autókat, vagy csak a könyvekben, illetve az interneten fellelhető forrásokra támaszkodtatok?

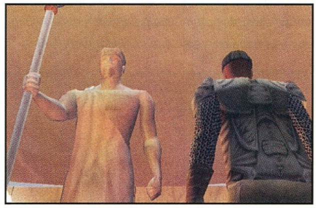
A játék fejlesztése elején eldöntöttük, hogy a szimuláció maximálisan élethű és részletes lesz, s játékprogramokban még nem látott Dyno 2000-t fogunk használni. Ez azt a motorszimulációt jelenti, amelyiket az autógyárak is használnak, itt ugyanis az engine nem a játékokban megszokott, előre letárolt értékekkel dolgozik: az autó végsebessége, gyorsulása, menettulajdonságai nem előre letárolt értékeken múlnak, hanem a henger-űrtartalomból, a kompresszióból, az üzemanyag oktánszámából, az alkatrészek méretéből és hőfokából... stb. a háttérben szimulálódik le, és bármelyik faktor változása hatással lesz a teljes autóra. Ezt a technológiát használják az autógyárak az autó tervezésekor a virtuális szimulációra, csak részletesebben, mint mi, mivel ahhoz, hogy a játék ne legyen túlságosan rétegjáték, és azok is élvezhessék, akik nem autószerelők, egyszerűsítenünk kellett rajta.

Szóval, fogtunk egy öreg Peugeot autót, és a motorját ripityára szedtük, az alkatrészeket egyenként lefotóztuk, és a képek alapján lemodelleztük őket. Később egyik kollegánk elhatározta, hogy összerakja a kocsit, de közben folyamatosan Porschéról beszélt, így végül is az autóból egy házilag összerakott és tuningolt Porsche 944 lett. :-)

Hihi, köszönjük az interjút!

LAB74

Kérdéseinkre Zobolyák Péter válaszolt.



Utoljára nyár elején látogattunk el hozzátok, azóta nem beszéltünk. Hogy álltok most a programmal, milyen stádiumban van. Van-e még remény az idei megjelenésre?

Jelenleg alfa-közeli állapotban vagyunk. Az utóbbi időben kissé lassult a fejlesztés, mert elkezdtünk befektetőt keresni a projekt további finanszírozásához, így idén már biztosan nem fog megjelenni.

Még mindig ketten dolgoztok rajta érdemben, vagy a külsősök közül vannak, akik aktívabban bekapcsolódtak a fejlesztésbe?

Amíg nem sikerül előteremteni a folytatáshoz szükséges összeget, addig ketten dolgozunk. Ha meglesz a pénz, jelentősen növeljük a létszámot.

Hogyan juthatnak majd a játékosok a Pantheonhoz?

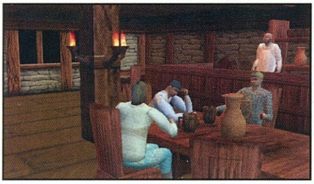
A programot a játék hivatalos honlapjáról lehet majd ingyen letölteni, illetve CD-n tőlünk is megrendelhető lesz, továbbá tervezzük még újság(ok) mellékleteként is terjeszteni...

Mi volt a legnagyobb akadály, amelyikbe a fejlesztés során ütköztetek?

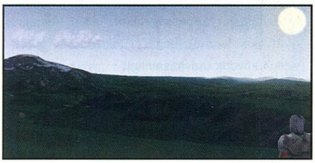
Az egyik legnagyobb probléma a felszín megjelenítése volt. A több mint 30 km-es látótávolság és a hatalmas bejárható terep (~270 000 km²) miatt a fejlesztés nagyon sok időt vett igénybe.

Milyen visszajelzéseket kaptok a játékosoktól, mennyire várják az első magyar MMORPG-t?
Nagyon biztatók a visszajelzések, mind a fórumon, mind e-mailben. A honlap látogatottsága és a hozzászólások alapján már nagyon várják a Pantheont.

Májusban beszéltünk utoljára, változott-e azóta valami a játék koncepciójában?
Igen, változott. A játszhatóságot és egyéb szempontokat figyelembe véve újraterveztünk néhány dolgot, pl. a játékos-játékos elleni harc és a feltámadás szabályait.



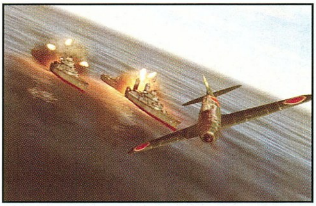
Ha így visszagondolsz, mennyi időt követel tőletek egy ilyen program készítése?
Különleges, de nagyon fájó pont, hogy kb. 25%-kal kevesebbet alszunk és 60%-kal többet dolgozunk, mint az átlagember. Ráadásul az elmúlt évben kb. 200 órát töltöttünk el Pantheonnal kapcsolatos, ámde teljesen fölösleges vitákkal.



Jut-e időtök másra a fejlesztés közben? Mivel játszotok ti a legszívesebben, ha egyáltalán játszotok szabadidőtökben?
Nagyon kevés szabadidőnk marad, és akkor sem a gép előtt ülünk. Ha néha mégis, akkor Counter Strike, Ricochet, Re-Volt, IL2.
Köszönjük!

MITHIS
Kérdéseinkre Tátrai Zsolt válaszolt.





Csak dióhéjban, mikor alapultatok és hányan vagytok?
A Mithis 2002 elején alakult, a csapat magját Philos Labsból kivált emberek alkották. A létszám a kezdeti 7-8 főhöz képest mára a többszörösére duzzadt, de az alapemberek továbbra is a fedélzeten vannak.

Olvasóink egyik leggyakrabban feltett kérdése: Mi lesz most a Galaxy Andromeda (volt IG3) sorsa? Beletörődtetek abba, hogy ez a játék sosem jelenik már meg? Mennyire viselte meg ez a döntés a stábot?
Egy játék leállítása mindig megviseli az alkotókat, különösen egy ilyen hányatott sorsú projekt esetén. Ám az élet nem áll meg, mindenki túltette magát a történteken, és teljes erővel koncentrál a jelenlegi feladatára.

Nálatok van felvétel, kerestek új tehetségeket? A végső fázishoz szoktatok külsős tesztereket foglalkoztatni?
Mindig szívesen vesszük tehetséges emberek jelentkezését. Természetesen egy határidők által szorongatott játékfejlesztő cég leginkább tapasztalt munkaerő után epekedik, de ifjú titánok érdeklődését is szívesen fogadjuk. Ugyancsak keresünk olyan kisebb fejlesztőcsapatokat, akik saját projektjükön munkálkodnak, és akik szívesen beszélgetnének esetleges együttműködési lehetőségekről (szakmai segítség, kiadó keresése stb.)

Érzitek-e a magyar játékosok megkülönböztetett figyelmét? Kaptok visszajelzéseket, érdeklődő leveleket? Milyen szerinted ez a kommunikáció?
Rengeteg levelet kapunk, és ezek többsége szerencsére nagyon pozitív hangvételű. Nagyon köszönjük a bíztatást és a rengeteg kérdést. Természetesen igyekszünk megfelelni a magas elvárásoknak, és egyben elnézést is szeretnék kérni mindazoktól, akiknek még nem tudtunk válaszolni. Sajnos egyelőre nem rendelkezünk saját PR-ügynökséggel, az erőforrások pedig sok csatornán folydogálnak. :-)

Melyik volt a legnehezebb pillanat a játék(ok) fejlesztésében?
Jelen időben: állandóan megfelelni a kiadók - néha meglehetősen elborult - igényeinek, miközben persze szem előtt kell tartani a határidőket, és arra sem árt odafigyelni, hogy jó játékot kreáljunk...

Min dolgoztok most? Ha jól tudom, 3 projekt is fut (Midway, Animal Planets és W.A.R.P.). Mi ez a titokzatos W.A.R.P.? A Mithisen belül több csapat van, vagy ugyanazok készítik, akik ezeket a fejlesztéseket?
Mindegyik projekten külön csapat dolgozik, tapasztalataink alapján a keresztbe-kasul történő fejlesztgetés totális káoszhoz vezet. A Midway-n és az Animal Planetsen kívül valóban dolgozunk egy harmadik játékon is, melynek milétét egyelőre fedje jótékony homály. :) A "Titokzatos W.A.R.P." egyébként kitűnő ötlet, el fogunk gondolkozni rajta, amikor a végleges cím kiválasztása napirendre kerül.

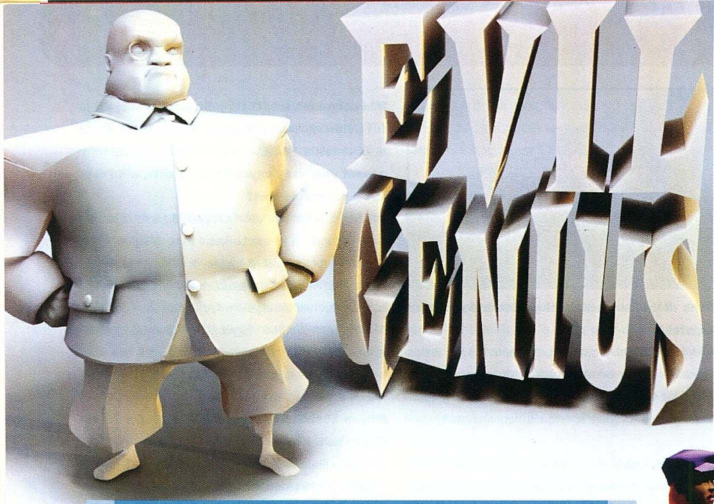
Milyen készültségi fokon állnak most a készülő játékaitok?
A Midway és az Animal Planets megjelenése a jövő év második felére tehető (ha minden a terveknek megfelelően alakul).

Mennyire nehéz megfelelő kiadót találni?
Huhh... ez bizony meglehetősen nehéz küldetés (néha már-már Impossible Missionnek tűnik, hogy a játékoknál maradjunk), különösen egy kiadott játékkal még nem rendelkező fejlesztőcsapat számára. A kiadók mindig a legkisebb rizikó felé orientálódnak, ami számukra leginkább egy olcsó, tapasztalt stúdió, tucatnyi milliós példányszámban eladott, erős licencre épülő játékkal a háta mögött. Ha a szerencsétlen pályázó nem esik ebbe a kategóriába, akkor rengeteg kitartásra és jó adag szerencsére lesz szüksége ahhoz, hogy révbe érjen.



Mennyi időt szánnak a kiadók a fejlesztőknek? Valóban az a trend hogy 1 éven belül el kell készülni?
Én ezt a trendet nem tapasztaltam. Természetesen kevésbé rizikós egy befejezéshez közel álló projektre pénzt kiadni, ezért ezeket a kiadók jobban preferálják. Ezen kívül akadnak még budget kategóriában utazó cégek is, akik kevés pénzért azonnal terméket akarnak, gyakorlatilag ügyet sem vetnek a minőségre. A jó kiadók viszont tudják, hogy egy sikervárományos játék elkészítéséhez szükség van megfelelő időre és büdzsére - szerencsére mi jó kiadókra találtunk. :-)

Köszönjük!
Folyt. köv.



Fejlesztő: Elixir Studios > **Kiadó:** Vivendi > **Web:** www.howevilareyou.com

1962. OKTÓBER 22.

A harmadik világháború kirobbanása a kubai válság idején csupán egy hajszálon múlott: amerikai felderítő repülőgépek Kubában szovjet mintára felépített katonai támaszpontokat fotóztak le. A képek kielemzése után Kennedy elnök követelte Szovjetuniótól, hogy az ott felszerelt közepes hatótávolságú - ám az Államok déli részének lebombázásához tökéletesen elegendő - rakétáit azonnali hatállyal vonja vissza.

Kuba és Szovjetunió kapcsolata 1959-ben mélyült el, amikor az USA bojkottot hirdetett Fidel Castro rezsimje ellen. Kennedy a rakéta-veszélyeztetésre válaszul tengeri blokád alá vonta Kubát, ám a záróövezethez több szovjet hajó is közeledett.

Végül Hruscsov engedett a szorításnak: a hajók vagy leálltak, vagy visszafordultak. A rakétatámaszpontokat október 28-án leszerelték, az Egyedült Államok pedig ígéretet tett arra, hogy nem hajt végre semmilyen támadást Kuba ellen.





Az idei E3 tekintélyes játékkínálatából üstökösként emelkedett ki az Evil Genius – a játék, amely eredetiségével és ötletességével azon nyomban felhívta magára a szakma figyelmét. A jövő ősszel debütáló programban ugyanis egy olyan őrült bőrébe bújhatunk, aki a világ elpusztítására törekszik. Tehetjük mindezt pedig negyven évvel ezelőtt, a hidegháborús fegyverkezés idején...

'NEM CSAK A HÚSZÉVESEKÉ A VILÁG...'

A '60-as évekre ma már mosolyogva gondolunk vissza, ám a ciki ruhák és a nyálas zenék mögött megbúvó valóság kevésbé nevetséges. A hidegháborús fegyverkezés Amerika és a Szovjetunió között mindennapi félelemmel töltötte el az embereket: az esetleges bombázás elleni védekezés iskolai tananyag volt, a családfők pedig nekiálltak bunkereket építeni szeretteik megóvására.

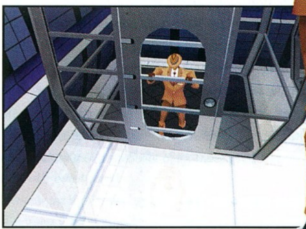
A film- és képregényipar az atomtámadástól való rettegést előszeretettel aknázta ki, gondoljunk csak az éppen huszadik részénél tartó James Bond-sorozatra, mely még a '80-as években is ebből az alapanyagból táplálkozott. A játékipar viszont inkább mindig a jövőbe tekintett, ezért érthető módon elhanyagolta a '60-as éveket – egészen mostanáig, amikor az Elixir Studios gondolt egy nagyot, és előállt az Evil Genius ötletével.

LÉGY TE A VILÁG URA!

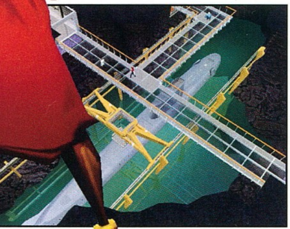
A képregények főgonoszai általában egyvalamit akarnak: átvenni az irányítást a világ felett. Játékunk főszereplője, a szuperintelligens tudós sem adja ennél alább, így nekilát a megvalósításnak. A kezdet bíztató: egy bennszülöttek által lakott, turisták által hébe-hóba látogatott szigeten vagyunk, 100 millió dolláros bankszámlával a zsebünkben (ismét hangsúlyozom: a '60-as években járunk, így ez az összeg többszöröse a mai értékének!). A cél egy működőképes világvége-szerkezet felépítése, de mivel antihősünk őrültsége az öngyilkosságig már nem terjed ki, ezért menekülésünket sem árt biztosítani. Ennek eléréséhez elsőként a világ elől rejtett, földalatti kutatóbázisunkat kell megfelelő szintre fejleszteni, majd tekintettel arra, hogy mindenféle kutatás komoly költségekkel jár, nem árt gondoskodni az utánpótlásról sem. Mindez egyedül természetesen meghaladná képességeinket, ezért fanatikus alattvalók lesznek segítségünkre, akik feltétel nélkül követik utasításainkat.



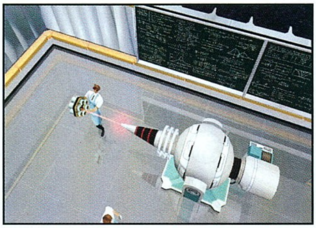
OTTHON, ÉDES OTTHON. Ahhoz, hogy a bázis kifogástalanul működhessen, a laboratóriumon kívül fel kell építenünk kiképzőtermet, vezérlőt, kínzókamrát, fegyverraktárt és könyvtárat. Fontos, hogy embereink specifikus képzése (pl. őrré, orvossá, sofőrré, technikussá stb.) mellett jólétükről is gondoskodjunk, mert önzetlen segítségük egészen addig tart, míg el nem kezdik rosszul érezni magukat. A gyengébb értel-



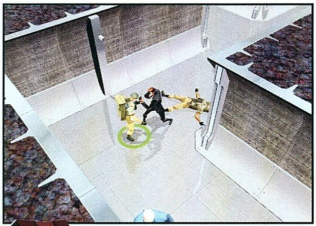












mi és fizikai képességekkel rendelkező szolgák olyan nyalánkságokkal is kiegészülnek, mint az ártalmatlannak látszó, de halálos erejű csapást mérő nagymama (!), voodoo-varázsló vagy a kardjával kiválóan bánó szamuráj.



JÁTÉK HATÁROK NÉLKÜL. Előfordul persze, hogy vendégek zavarnak meg tervünk szövögetése közben. Gondolnunk kell tehát a különféle csapdák felállítására is, ami remélhetőleg elég lesz a gaz ügynökök befogására, esetenként rövid úton történő likvidálására. Galád tetteinkkel ugyanis felhívjuk magunkra a világ figyelmet, így a játék előrehaladtával egyre több ügynökség pályázik a fejünkre - van, amikor csoportosan jönnek, máskor pedig egyvalaki próbál a közelünkbe férkőzni. Azonnali kinyírásuk helyett célszerű inkább a kínzókamrába tessékelni őket, ahol hasznos információk csikarhatók ki a delikvensből - de vigyázzunk, hogy a tortúra ne tartson túl sokáig, mert ezzel esetleg akaratlanul is szökésre adunk lehetőséget!

Bár alapvetően stratégiai játékról van szó, az akciójelenetek sem hiányoznak: embereink között mindig akad egy szerencsés kiválasztott, akire a kulcsfontosságú feladatokat (például titkos NATO anyagok, vagy akár Mona Lisa eltulajdonítása) rá lehet bízni. Az így beszerzett kellékek a világvége-gépezet segédeszközeiként kutatásunk tárgyaivá válnak.

A JÁTÉK LELKE. Az Evil Genius a Republic: The Revolution feljavított motorját használja, amely még további fejlődésen megy keresztül, a megjelenésig ugyanis legalább háromnegyed év van hátra. Ha pedig a grafika mégsem váltaná be a hozzá fűzött reményeket, a kiváló történetnek és a remélhetően hosszú órákon keresztül lebilincselő játékmenetnek köszönhetően ez aligha lesz zavaró motívum. SzB



GONOSZNAK LENNI JÓ

Ha már az eredeti ötletnél és a gonoszkodásnál tartunk, szinte biztos mindenkinek beugrik a Dungeon Keeper címe, hiszen ez volt az a játék, amelyikben először vehettünk leckét abból, hogy "Gonosznak lenni Jó".

A Bullfrog 1997-ben megjelent különleges stratégiájában ugyanis mi a labirintust menedzselhettük annak minden rémségével együtt, hogy aztán a méretes fészkünkbe óvakodó kalandozók csúfos véget érjenek...



A Dungeon Keeper sikere ellenére csak két részt, valamint egy értékes kiegészítőt ért meg, így 1999 óta hiába várjuk a folytatást. Az esetleg azóta is a csodában reménykedők feladhatják, hiszen a program lelkét adó Peter Molyneux számára ez volt az utolsó munka a Bullfrog kötelékében. Szerencsére a játékipar géniusza azóta sem okoz csalódást, jelenleg olyan programokon dolgozik, mint a The Movies vagy az egyelőre csak konzolra készülő Fable. Lily

JOHN 'THE EVIL GENIUS' WINSKI

Bármilyen hihetetlen, van egy fejlesztő, akit a munkatársai "The Evil Genius" titulussal illetnek, sőt már a szakmában is így ismerik. John 'The Evil Genius' Winski mind a mai napig programozóként, és designerként dolgozik a BioWare-nél.

Azt biztos, ha egy programozó-tervező ilyen titulust kap, annak oka lehet, ám mi csak munkájának gyümölcsét látjuk. Hajtsunk fejet referenciái előtt, megérdemli. Íme néhány gyöngyszem: Baldur's Gate, Baldur's Gate II: Shadows of Amn, Baldur's Gate II: Throne of Bhaal, Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of the Old Republic.







MYTHICA

A májusi E3-on bemutatott MMO áradat egyik kiemelkedő szereplője volt a Microsoftnál hatalmas standon kiállított Mythica. Ez volt az a hely, ahova nem lehetett úgy odamenni, hogy a fejlesztőket ne elszántan vigyorgó fejjel lássuk játszani, jól láthatóan minden pillanatát élvezték a bemutatónak. Nagyon ritka ez egy játék még ilyen korai fázisában, mégis lehetséges azért, mert a Mythica koncepciója egészen más, mint a többi, már megjelent MMORPG-é.

Fejlesztő: Microsoft Game Studios > **Kiadó:** Microsoft > **Web:** www.mythica.com



"A VÉG CSAK A KEZDET". Mint eddig már oly sok játékban, ismét az "élet a halál után" élményt tapasztalhatjuk meg, hiszen egy, az istenek szolgálatába hívott halhatatlan lelket fogunk alakítani, akinek hosszútávon az lesz a célja, hogy ő maga is istenné váljon. Ez idáig nem különösebben példátlan, igaz?

A program világát a skandináv és a hozzá kapcsolódó mitológia ihlette, így a választható isteni patrónusok is e körből kerülnek majd ki. Karaktergeneráláskor ez lesz az egyik legfontosabb tényező - pártoló istenünk megválasztása. Az első rendhagyó dolog, hogy a mi karakterünk faja igazából nem lesz meghatározó. Halhatatlan alakunk kezdetben emberi, ám nem a mi eredetünk számít, hanem követőinké, akik három halandó csoport közül kerülhetnek ki - ember, elf (alfar), törpe (dvergar). Ahogy bizalmas viszonyba kerülünk majd velük, úgy válunk isteneikké, és fokozatosan híveinkhez hasonló alakot öltünk, hiszen nekik ez a tetsző... (Szintlépéskor nem csupán belső fejlődésünk változásait szabhatjuk majd meg, hanem külsőnket is.)

Karakterosztályok terén már más a helyzet. A nyolc választható típus két családra bomlik: a katonák és a lopakodók a fizikai, míg a bűvölők és a varázslók a mágikusba tartoznak. Ezen belül mindegyikben megtalálhatjuk a káosz és a rend képviselőit is, így alakul ki a következő kínálat:

1. fizikai (rend - káosz)
   - warrior - berserker
   - huntress - trickster
2. mágikus (rend - káosz)
   - druid - stormwright
   - pyromancer - demonologist

Ne felejtsük, e látszólag szerény kínálat felsorakoztatja a rend és a káosz képviselőit is, ráadásul egyediségünket meghatározza majd patrónusunk kiléte, és a különböző népcsoportokkal való viszonyunk is.

Emellett nem szabad kihagyni a képzettségi lehetőségeket sem, amiknek a fejlődése több tényezőből áll majd össze a Mythicában. Tanulhatunk isteni pártfogónktól, híveinktől, és e cél érdekében teljesíthetünk küldetéseket is. A szakképzettségek legnagyobb része a harcban használatos, de lesz számos olyan is, amelyik más területeken hasznos (felderítés, mesterségek, istentisztelet stb.).

EGY MINDENKIÉRT VAGY MINDENKI EGYÉRT? A Mythica igazi újítása a privát birodalmak létrehozása. Ez az a lehetőség, amely a játék bejelentésekor még egyedülálló volt (azóta a Lost Dungeons of Norrath című EverQuest kiegészítőben megjelent már hasonló).



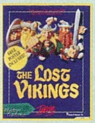
A fejlesztők tapasztalatai szerint az MMORPG-k egyik legzavaróbb tényezője, hogy a népszerű helyeken túl sokan nyüzsögnek, igyekeznek elorozni a "nagyfőnökök" leölésének lehetőségét, hiszen ők "dobják" például az igazán egyedi varázstárgyakat. Ezért úgy gondolták, hogy a "szabad" világban felvállalt küldetéseket a játékos csoportok ún. privát birodalmakon belül old-

Címek a múltból



Emlékeztek még? A skandináv mitológia kapcsán bizonyára rengeteg cím juthat az eszetekbe. Nekem például ők: **Heimdall** - 1992, Core Design (kiadó: Virgin). Kaland-RPG, melyben Heimdallt és harcosait vezetve kísérelhettük meg Loki világpusztítása előtt visszaszerezni az Istenek fegyvereit.

The Lost Vikings - 1993, Silicon & Synapse (kiadó: Interplay). Az idén tíz éves játékban három elszánt vikinget (Eric, Olaf, Baleog) kellett az ügyességi-logikai pályákon átvinnünk kihasználva egyedi, különleges képességeiket.



Legend of the North: Konung - 2000, 1C (Strategy First). Ma már egyáltalán nem ritka "öszvér" program volt ez a VII. században játszódó, kaland- és RPG-elemekkel tűzdelt valósidejű stratégia.

Sorssal szemben

A Mythica jó alkalmat teremt arra, hogy kicsit beleássuk magunkat a rendkívül érdekes skandináv mitológiába. Összefoglalva a lényeget, ebben a rendszerben a horizontális ellentétet az emberek lakta puszta föld, az óriások által bitorolt hegyvidék és Jörmungand óceánja szolgáltatja, míg a vertikális vetületben a négy égtájat négy törpe személyesíti meg, és a centrumban Yggdraszil, a világfa terebélyesedik. A további részletekkel most nem terhellek benneteket, érdemes utána olvasni, ha majd meg akarjátok érteni a Mythica finom részleteit, a felszínen elég a Rend és a Káosz ellentéte.

A legfontosabb, hogy megértsük a Ragnarök kifejezést, amely nem más, mint az istenek utolsó háborúja, melyben az elesett hősök és az alvilág szörnyei is csatába szállnak. Mivel az esemény "hagyományos" vége a teljes pusztulás, majd az újjászületés, a Microsoft programjában azon kell majd igyekeznünk, hogy ezt a sorsszerűen bekövetkező fejleményt meghiúsítsuk.

Matthew Wilson



A Mythica vezető producere Matt Wilson. Neve ismerősen csenghet, de igazán nem tartozik a játékipar gyakran emlegetett nevei közé, pedig olyan fejlesztésekben vett részt, mint a Fighter Ace, az Asheron's Call vagy a Dungeon Siege Azt mondta, egyszerűen csak egy igazi játékot akart, amelyet élvezettel játszhat a barátaival. A Mythica ilyen.



hassák meg, ahol senki nem zavarhatja meg kalandozásukat. (Ennek realitási vonatkozásait most hagyjuk.)

A Mythicában ez két modultípusban valósul majd meg (linear, playscape). Mindkettő leginkább mint a moziban, mert külön animáció mutatja azt. Érdekesség, hogy ezeknek a kalandoknak egy részét összefűzik, így csak lépcsőről lépcsőre teljesíthetjük őket, és a kialakuló történet így lesz majd gömbölyű.

„A játékosok együttes erővel félelmetesen nagy hatalmú varázslatokat hozhatnak majd létre, ehhez négy karakterosztálynak kell egyesítenie 4 különböző típusú varázserőt.“

LAN partyra hasonlít majd, mintha barátainkkal együtt vágnánk neki egy kaland kihívásának, ám az egyikben csak a megadott feladatot kell teljesítenünk, míg a második típus ennél jóval finomabb lehetőségeket kínál. Egyszerűbb esetben kis csapatunkkal nagyjából másfél órás küzdelemre számíthatunk (például x ideig tartanunk kell egy stratégiai pontot a hullámokban ránk törő támadásokkal szemben). Az amúgy is gyönyörű játékban, ezekben a privát részekben az is előfordul majd, hogy a kulcsesemények bekövetkezésekor a kamera kizoomol, és mi nézhetünk,

A jóval komplexebb modultípusban (playscape) mi magunk szabhatjuk majd meg a győzelem változatos (és akár több tényezőből is álló) feltételeit, ám ezek megoldásának módja rajtunk áll (ha pl. x néptörzset kell móresre tanítani, nem feltétlenül kell őket közvetlenül lerohanni, foglalkozhatunk ellenségeik ráncba szedésével is, hiszen az ő megerősítésükkel éppúgy elérhetjük célunkat).

A Mythica-engine. A játék motorja teljesen saját fejlesztés, egyelőre fűzzük a csapat munkáját a vezető, Bruno Silva nevéhez, hátha érdemes lesz őt megjegyeznünk magunknak (a szemfülesek megtalálhatták őt már a Pandora's Box stáblistájában is). Bruno Silva volt az, aki végignézve a piac motorkínálatát, saját fejlesztés mellett döntött, és társaival meg is valósította azt. A motorról, a vele szemben támasztott követelményekről és a további részletekről rengeteg információt találtok a játék honlapján. Ezekre most hely hiányában nem térek ki.

A homályos rész... Sok mindent tudunk már, és még sok területet övez titok. Egy biztos, a Mythicában a pörgésen, az akcióban dús kalandon lesz a hangsúly. Nem igazán találom azokat a klasszikus elemeket, melyektől a szó szoros értelmében vett SZEREP-játék válik belőle, inkább olyan, mint egy kollektív, hack'n'slash elemekkel tűzdelt istenszimulátor. Mondjuk, kétségtelenül profi, és lehet, hogy a jó szórakozáshoz ennél nem is kell több... De remélem, ebben az isteni közösségben lehetővé válik majd az is, hogy beilleszkedjenek, mi több, jól szórakozzanak a kicsit lassabb, nem mindig kihívásokat kereső, álmodozó, regére és mesére vágyó kalandozók is. ■ Lily





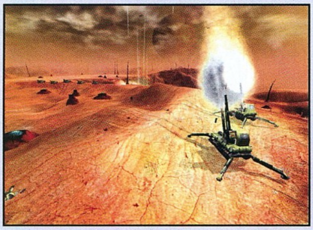




Két évvel ezelőtti megjelenésekor a Ground Controlnak komoly elismerést sikerült begyűjtenie mind a szakma, mind a játékosok részéről, amit elsősorban korát megelőző grafikai megoldásainak és annak a ténynek köszönhetett, hogy az elsők között tudott valóban kezelhető, háromdimenziós játékteret biztosítani a játékosoknak. A svéd illetőségű Massive Entertainment felbuzdulva előző játékának sikerén, belefogott a második rész készítésébe is, amelyet előreláthatólag még 2004 első felében lehetőségünk lesz ki is próbálni.

A KÖRÍTÉS. Manapság, mikor lépten-nyomon a jelen, illetve a közelmúlt fegyveres konfliktusait feldolgozó stratégiák árasztják el a piacot, egzotikumként hat egy-egy olyan, az RTS-ek hőskorát idéző programról szóló hír, melyben fiktív, lépegetőkkel, lézerágyúkkal és a sci-fi egyéb díszletelemeivel tarkított környezetben élhetik ki a hatalomvágyban szenvedők ama késztetésüket, hogy nagyon rövid idő alatt nagyon sok beosztottjukat küldjék át a másvilágra. Nos, a Ground Control 2: Operation Exodus pontosan ilyen játék lesz. A történet a nem kimondottan közeli jövőben, egész pontosan 2741-ben veszi kezdetét, és, hogy őszinték legyünk, a készítők valószínűsíthetően nem hajszolták végkimerültségig szürkeállományuk kreativitásért felelős központjait a sztori kiagyalása közben. A gonosz gyarmatosító birodalom és a planétáikat lelkes patriotizmussal védelmező, ámde meglehetős hátránnyal induló lázadók egymásnak feszülése finoman fogalmazva sem fog az újdonság erejével hatni. Az említett két frakció mellett azonban a játék honlapján egy harmadik üresen hagyott blokkban villogó kásás képernyő, és az alóla előssejlő connection failed felirat sejteti, hogy a közeljövőben a játékban bemutatkozó érdekcsoportok listája újabb taggal fog bővülni. Természetesen mind három oldalon eltérő harcmodorra lesz majd szükségünk a boldoguláshoz.

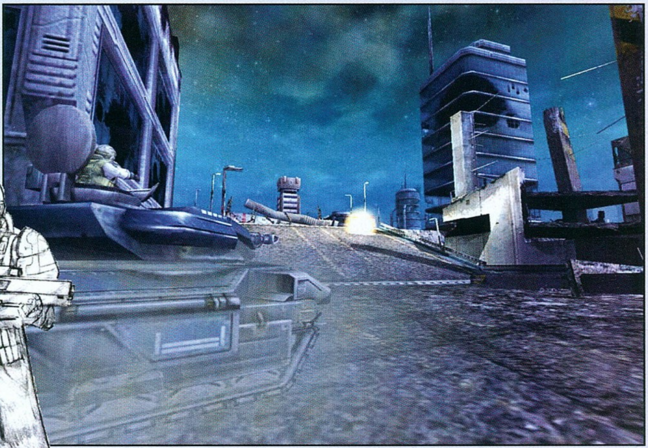
A HIGH-TECH KÜTYÜ. A Terran Birodalom hadserege elsősorban magas technikai fejlettségére, plazmaágyúkkal felszerelt légpárnás járműveire és kifogyhatatlan számú légionáriusaira támaszkodik, akiknek, ha úgy adódik, az orbitális pályán körözõ cirkálóikról mindent elsöprő tűzérségi támogatást is nyújtható. Ezzel szemben a Northen Star Alliance inkább hagyományosnak mondható tűzfegyverekkel és rakétákkal, illetve különféle fejlett sugárfegyverekkel szereli fel jól képzett, a kolóniák legszívósabb lakói közül válogatott harcosait, akik tapasztalt parancsnokok irányítása alatt küzdenek. Ezen az oldalon a harcjárművek között is jóval több konvencionálisabb masinát találunk majd, mint például az előző részhez viszonyítva újdonságként megjelenő helikoptereket, amelyek a könnyebb kezelhetőségük végett egyelőre úgy tűnik, kiszorították a merevszárnyú repülőket. Összesen körülbelül 12-16 féle egység lesz oldalanként bevethető. Ez a mennyiség a tapasztalatok szerint az, ami még pont ideálisan kihasználható. Az első epizódtól eltérően az Operation Exodusban a csapatokat már nem automatikusan szakaszokba rendezve kapjuk kézhez, hanem - ahogy azt más RTS-ekben megszokhattuk – minden egységet külön kapunk meg, és kedvünk szerint rendezgethetjük őket alakulatokba. Az AI a szakaszokba gyűjtött egységek esetében figyelembe veszi a csoport összetételét, így nem feltétlenül a relatív védtelen távolsági csapásmérő egységek fognak az első sorból rárontani az ellenségre. Habár azt







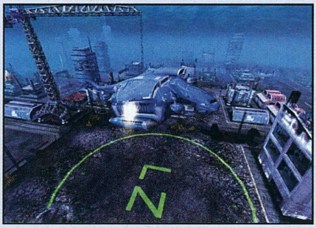






hiszem, egy jó ideje az effajta megoldásokat az elvárható minimumnak tekinthetjük, az, hogy például a C&C: Generals ezt nem volt képes megoldani, már az EA Pacific tákolmányát minősíti.

A JÁTÉKMENET ÉS A KÖRNYEZET. A Ground Control annak idején igyekezett minél nagyobb mértékben a harci cselekményekre helyezni a hangsúlyt, így a játékmenet teljes egészében mellőzte a nyersanyag-gyűjtögetés procedúráját: annyi egységgel kellett gazdálkodni, amennyit a küldetés elején birtokoltunk. Ezen a téren a készítők a második részt tekintve csak kisebb változtatásokat hajtottak végre. Az expedíciós hadseregünket továbbra is a küldetések előtt kell majd összeállítanunk, de megjelennek a játék során a presztízspontok, amelyekkel a pályán lévő stratégiai fontosságú zónák elfoglalását követően ajándékoz meg minket a gép. Ezeket felhasználva tehetünk szert újabb egységekre a küldetések közben, amelyek a Dropship nevű terjedelmes szerkezetek gyomrában jutnak el a harctérre. A Dropshipek azonban méretükből fakadóan csak a pályán elszórtan fellelhető leszállóhelyeken tudnak majd landolni, miután a nevezett objektumot gyalogosaink közreműködésével sikeresen birtokunkba vettük. A csapatszállító hajók stratégiai szerepét hivatottak növelni majd az olyan különféle rájuk pakolható felszerelések, mint például a különféle szárazföldi csapataink támogatását segítő fegyverrendszerek. De felturbózhatjuk a hajtóműveket is, és ha kedvünk tartja, bővíthetjük az üzemanyagtankok és a rakodótér kapacitását.



A környezeti hatások és a terepviszonyok szintén kiemelt szerepet kapnak majd. A szakadó eső csökkenti majd a látótávolságot, de a takarásában előre lopakodó egységeknek is észrevétlenséget biztosít, akárcsak a gyalogságnak a városi és erdős terepek, melyek fedezékéből hatékonyan lephetik meg a nyílt terepen szinte legyőzhetetlen páncélosokat. A páncélosok esetében egyébként eltérő páncélvastagsággal kell számolnunk a jármű oldalait illetően (Armor Facing Effect), így kifejezetten veszélyes lehet számukra a városi környezet, ahol bármelyik utcasarok mögül hátba támadhatják őket az addig észrevétlenül lapuló gyalogosok. A városokon kívül számtalan más környezetben, például mocsarakban, szigeteken, vulkánok lejtőin, sivatagokban, vagy éppen fagyos jégmezőkön zajlanak majd az ütközetek.

Ha a grafika valóban olyan részletességű világot fog elénk tárni, amilyent az eddig nyilvánosságra került képek sejtetnek, akkor a Ground Control 2 gyaníthatóan a legtöbb vetélytársát, amelyik a látvány terén próbálja majd megszorongatni a svéd csapat programját, kíméletlenül le fogja söpörni a színről. A készítők ígérete szerint, ha a teljesen szabad kameramozgást kihasználva leereszkedünk a parancsainkat végrehajtók nézőpontjába, FPS-eket megszégyenítő minőségű, aprólékosan kidolgozott világban találjuk majd magunkat. Persze könnyen meglehet, hogy ehhez rá kell majd csatlakoztatnunk gépünket Paks valamelyik éppen működőképes reaktorára, hiszen a gépigényről a program alkotói egyelőre mélyen hallgatnak.

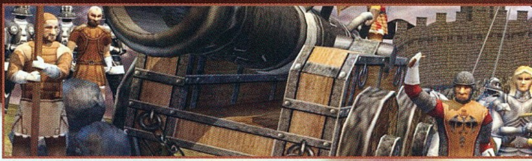
A MULTIPLAYER NYALÁNKSÁGOK ÉS A VÉGSZÓ. A többjátékos mód megőrizte az előző epizód egyik legérdekesebb és stratégiai játékban azóta sem látott megoldását: az ütközetekbe akár játék közben is bekapcsolódhatunk. Ezt természetesen a bázisépítés lehetőségének hiánya biztosítja, hiszen így senki nem kerülhet aránylag túl nagy előnybe a frissen csatlakozott játékosokkal szemben. Az így beállított szervereken lesz majd pályaforgás és szavazás, mintha csak Counter-Strikeozni ugornánk be negyedórára valahova. Emellett legfeljebb három játékos akár kooperatív módban is végigjátszhatja majd a Ground Control 2 hadjáratait.

Őszintén szólva a sci-fi nem tartozik éppen a legkedveltebb műfajaim közé, amit mi sem bizonyít jobban, hogy legutoljára a StarCraft volt képes huzamosabb időre a monitor elé szegezni. Mindennek ellenére a Massive Entertainment stratégiája komolyan felkeltette az érdeklődésemet. Könnyen meglehet, hogy a jövő évad egyik meghatározó programját tisztelhetjük a már hamarosan fejlesztésének utolsó stádiumába érő Ground Control 2: Operation Exodusban. ■ SE

TOTAL ANNIHILATION

A hasonló témájú Total Annihilationt a Cavedog Entertainment 1997-ben dobta piacra. A program úttörő jelentőségűnek számított hat évvel ezelőtt az első olyan stratégiai játékként, amelyik három dimenzióban kezelte a játékteret. Ez alatt azt kell érteni, hogy pályán található szintbeli különbségek hatással voltak a rajtuk tébláboló egységekre, így a magaslatok, melyeket addig többnyire csak sziklafalakkal imitáltak, stratégiai szempontból jelentős tényezővé váltak. Nem mai darab, mégis, jócskán elavult grafikája és egyszerűsége ellenére, még mindig szórakoztató bír lenni. Kimondottan élvezetes többjátékos módban, hála a számtalanul és folyamatosan megjelenő új egységnek és pályának.







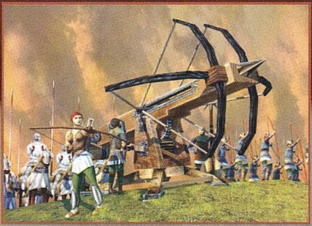




Korunk LOVAGJAI

Fessen bár másképp a valóság, a különféle mitikus legendáknak köszönhetően a „lovag" szó jelentése olyan rendíthetetlen, igaz harcosok szinonimája lett, akik nem restellik akár az életüket is feláldozni hazájukért, vagy a népet összetartó királyért. A köréjük szőtt mondákat aztán a későbbi korok is tovább örökítették, így nem véletlen, hogy még a XXI. század legnagyszerűbb meséi – köztük olyan jól jövedelmező franchise-okkal, mint a Star Wars vagy a Gyűrűk Ura – is tulajdonképpen mind belőlük eredeztethető. Jelen cikkünk szolgáljon hát bizonyíték gyanánt arról, hogy korunk lovagjai földön, vízen, levegőben egyaránt megállják a helyüket – ha máshol nem is, legalább a számítógépek képernyőin...









AZ ELMÚLT ÉVEK LOVAGJAI. A '80-as, '90-es években a leginkább a kiváló kalandjátékairól ismert Sierra a számtalan további rókabőr (Quest-játékok, köztük a témába vágó King's Quest) mellett a Gabriel Knight-tal új sorozatot indított el. A címszereplő nem több egyszerű írónál és egy kis könyvesbolt tulajdonosánál, aki a bemutatkozó, Sins of Fathers című epizódban szolgál rá a családi örökségként ráaggatott vezetéknévre. A város kedélyeit különféle voodoo-gyilkosságok borzolják, ő pedig összekötve a kellemest a hasznossal, mindamellett, hogy egyúttal anyagot gyűjthet készülő regényéhez, megelégelve a rendőrség tehetetlenségét felgöngyölíti az ügyet. Érdemes megemlíteni a következő két részt is, hiszen ezek kiváló lehetőséget kínálnak arra, hogy nyomon követhessük a számítógépes trendek alakulását: az időközben boszorkányvadásszá avanzsált Gabriel a négyórás videóanyaggal megspékelt The Beast Withinben, Németországban farkasemberek nyomára bukkan, míg a viszonylag új, Blood of the Sacred, Blood of the Damned című részben – melyben már a 3D-s grafika dominál – vámpírokkal gyűlik meg a baja.

A Beast Within-hez hasonlóan '96-os termés a külsőre az Alone in the Dark-ra kísértetiesen emlékeztető Timegate: Knight's Chase. Ebben hősünk, William Tibbs jegyese megmentése érdekében a jelenből kénytelen visszautazni a középkorba, és különféle gaz páncélosokkal felvenni a harcot.

A 3D-s kártyák megjelenésével aztán a kalandjáték-műfaj egy-két elvetélt kísérlettől eltekintve (lásd a teljesen elfeledett Arthur's Knights két része) háttérbe szorult. Ez mégsem jelentette azt, hogy a „lovagos" játékok kihaltak volna, csupán más-más stílusokban váltak központi szereplővé. Stratégiai játékra kiváló példa a Settlers-szerű, 1998-as Knights & Merchants, illetve a három évvel később megjelent kiegészítéslemeze, a The Peasants Rebellion, no és persze a Lords of the Realm, melyre később részletesen is kitérünk. Az akciójátékok szerelmesei sem maradtak hoppon: ők leginkább a Star Wars-ban ismerhetik meg egy messzi-messzi galaxis lovagjait: a Jedi Knight-sorozatban valamelyik ifjú reménység jedilovaggá érését követhetjük nyomon, míg RPG téren a napokban megjelenő Knights of the Old Republic kalauzol el azokhoz az időkhöz, mikor a sötét erők még nem pusztították ki a nemes jedi-nemzetséget. Ezzel pedig a múltból és a jelenből el is érkeztünk a jövőhöz: lássuk tehát, hogy 2004-ben milyen lovagokhoz méltó kihívások várnak ránk!

PAUL DE RAQUE, AZ XII. SZÁZAD LOVAGJA. A klasszikus értelemben vett lovagkorba, azaz a XII. századba kalauzol el az első negyedévben PC mellett a jelentősebb konzolokra (Xbox, PlayStation 2, GameCube) is megjelenő Knights of the Temple: Infernal Crusade. Az E3-on már nagy sikerrel bemutatott játék főhőse a rendíthetetlen Paul de Raque, aki egy csatában életét veszti, ám isteni látomásnak köszönhetően az áhított megbékélés helyett további harcok hosszú sora vár rá: ő a Kiválasztott, sorsa pedig csak új küldetése végrehajtása után teljesedhet be. Bár a cselekmény alapvetően nem valamilyen alternatív világba kalauzol, mégis kellőképp elrugaszkodik a valóságtól: kalandozásaink során így földöntúli teremtményekkel – például démonokkal vagy más szörnyekkel – is találkozunk.

Az elméletileg közepes konfigurációval (Pentium 2 500 MHz, GeForce, 128 MB RAM) is megelégedő játék a régi, illetve elsősorban konzolokon népszerű hack 'n slash játékstílust lenne hivatott feltámasztani, mint amilyen a klasszikus Golden Axe, illetve a Gyűrűk Ura filmváltozatához kapcsolódó akciójátékok voltak (aktuális példa a Return of the King, mely a Two Towers-szel ellentétben végre-valahára PC-re is megjelent). Az irányítás is ennek megfelelően alakul: a jól ismert palettán szerepel az alsó és felső ütés, a blokkolás (ezzel kivédjük az ellenfél csapásait) és az ugrás. Újdonságként hat viszont a belső nézet, mely a nyilak kilövésekor a becélzás miatt válik szükségszerűvé. A hivatalos honlapról letölthető videóban már megcsodálhatjuk mindezt mozgás közben, és mi tagadás, az eredmény lenyűgöző: tetőtől talpig páncélban lévő hősünk valóban olyan nehézkesen mozog, ahogy az ilyen felszereléssel reálisnak hat. Természetesen hatalmas kardjával sem csapkod villámgyorsan, ellenben egy sikeresen véghez vitt találat több pörölycsapással is felér. Az ellenfél mindazonáltal nem nézi tétlenül, hogy egy hatalmas gyilkoló szerszám a feje felé közelít, így a támadások mellett a védekezésre is kiemelt hangsúlyt fektet. Ebben rejlenek a Knights of the Temple logikai kihívásai: az eszetlen hadonászás nem vezet sikerre, helyette ugyanis el kell hitetnünk, hogy kihívónk az adott pillanatban biztonságban van, és akkor bevinnünk a találatot, amikor már lehetősége sincs a blokkolásra.

A Starbreeze Studios fejlesztése impozáns grafikai megvalósításával biztos befutónak tűnik a karácsonyi hajrá után tavasszal ismét éledező játékdömping egyik első fecskéjeként, ám hack 'n slash mivolta miatt felmerül a kérdés: vajon mennyire képes hosszú távú élményt nyújtani?

A STRATÉGIAI JÁTÉKOK LOVAGJAI. A középkor természetesen a Knights & Merchants mellett más stratégiajátékok készítőit is megihlette.

A Lords of the Realm például már közel tíz éves múltra tekint vissza, lévén 1994-ben debütált a boltok polcain. A sikerre való tekintettel két évvel később a folytatás következett, mely érdemeit a körökre osztott stratégiai játékok és a valósidejű csaták ötvözésének köszönhette. 1997-ben az Impressions mindezt megfejelte némi mágiával a Lords of Magic-ben, ám az újabb epizódra mind ez ideig várnunk kellett. A kis kitérő után a sorozat hamarosan újabb taggal bővülhet a Lords of the

A KÖZÉPKOR IGAZI LOVAGJAI

A történelemkönyvek bebiflázandó magyarázata szerint lovagoknak a lovagi címet elnyert hűbéreseket vagy a hűbéri lánc legalsó fokán álló katonai feudális rend tagjait nevezzük, akik életüket a külső támadások elhárításának szentelték. Szolgálataik természetesen nem maradtak viszonzatlanul: cserébe beneficiumot (lovagi birtokot) kaptak, mely kezdetben nem, ám később a leszármazottak számára örökölhetővé vált. Mindez előrevetítette, hogy a lovagi rendbe való tartozás alapkövetelményévé vált a lovagi származás: ez alól csak azok képezhettek kivételt, akiket a király ütött saját kezűleg lovaggá.

Az öröklés mégsem jelentett automatikus belépőt a megbecsült rend tagjai közé. A fiúk hét éves koruktól már valamilyen főúri birtokon apródként szorgoskodtak, majd újabb hét évre rá fegyverhordozóként sajátíthatták el a „szakma" csínját-bínját, hogy ha kitartásukkal és önzetlen munkájukkal kiérdemelték, huszonegy évesen lovaggá üthessék őket.

A lovagok fénykorukat a keresztes háborúk idején élték: ekkor az országok jelentős részében a királyi hatalom legfőbb támaszai voltak. Társadalmi rétegük hanyatlása a XIV. században indult meg, ami egyfelől betudható az áru- és pénzviszonyok fejlődésének, másrészről a lőfegyverek elterjedésének, amivel a nehézfegyverzettel felszerelt páncélosok aligha vehették fel a harcot.







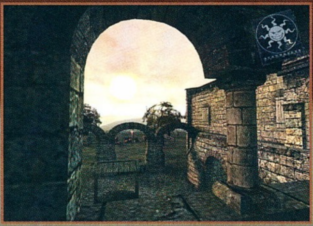
Realm harmadik része révén, melyen a fejlesztők már hosszú ideje gőzerővel dolgoznak.
Az eddigiekhez hasonlóan a program ezúttal is az európai történelem 850-1350-es évek közötti időszakát eleveníti fel, melyben a franciák, az angolok, a németek, az írek, a skótok, az olaszok vagy a flamandok szerepébe képzelhetjük magunkat. Hódításaink során feltűnnek olyan történelmi személyek, mint például Robin Hood, Hódító Vilmos, Arthur király vagy a rettenthetetlen William Wallace, de olyan jól ismert helyszínekkel is találkozhatunk, mint a londoni Tower vagy Stonehenge. A legfontosabb változtatás, hogy ezúttal már teljes egészében valósidőben játszhatunk, de ez persze nem jelenti azt, hogy a Lords of the Realm III Command & Conquer-szintű lövöldözősdire degradálódna. Négyféle hűbéri lánc képezi a kulcsát az erőskezű hatalomnak, mely később győzelemre segíthet bennünket. Ezek közül az elsőt mi más, mint a nehézfegyverzettel ellátott lovagok alkotják, akik az egyes katonai csapatok élén állnak, de a kastélyok védelmére és a hűbérbirtokok építésére is kiválóan alkalmasak. A papság a morál megőrzésére törekszik, így a templomok felállítása nélkülözhetetlen a hithű emberek megtartásához. A hűbéri lánc harmadik állomása a katonáknak szolgáló arany előteremtésén fáradozik, míg legalul a jobbágyság áll, akik a legalantasabb és legkeményebb munkát végzik, egyúttal a földművelésnek köszönhetően a mindennapi betevő falatért felelnek.
A meghódított területeink irányítása mellett a játék másik kulcsfontosságú elemét a csatajelenetek képezik, az Impressions pedig ezen a téren igazán kitesz magáért: egyetlen képernyőn akár több száz harcost láthatunk az ütközetben, az egységek között pedig tizennyolcat különböztethetünk meg egymástól. A listából nem hiányozhatnak a lándzsások, az íjászok és a lovasság, de a nemzetek közötti eltérések nem csak az egységek színében, hanem tulajdonságaikban is meg fog nyilvánulni: lesz egy olyan különleges képességekkel bíró harcos, akit csak az egyik vagy a másik országot választva érhetünk el.
A seregeket a lovagok irányítják, akik a harci kedvért és a felállásért egyaránt felelnek – így nagyon oda kell figyelnünk arra, hogy életben maradjanak, elhalálozásukkor ugyanis embereink könnyedén szétszéledhetnek, és a hősi halál helyett inkább a menekülést választják. A mesterséges intelligenciának köszönhetően nem szükséges, hogy minden csatát személyesen felügyeljünk: ha időközben teszem azt, inkább a nyersanyagok beszerzésén fáradoznánk, a harc lebonyolítását a gép elvégzi helyettünk.
Egy-egy összecsapásban a kastélyok döntő fontossággal bírnak: egyfelől ezek a védelem utolsó mentsvárai, másrészről pedig kiválóan alkalmasak az élelmiszer és a különféle nyersanyagok tárolására. A felépítés és a megóvás mellett természetesen mi is próbálkozhatunk az ellenfél várainak bevételével, ami a védelmi rendszernek hála bizony nem egyszerű feladat, ám a katapultoknak és egyéb hasznos szerkentyűknek köszönhetően nem lehetetlen. Mindez multiplayer módban lehet igazán nagy élmény, ahol akár nyolc játékos mérheti össze tudását a harcmezőn!
A játék a második rész óta vadi új motort kapott, ami lehetővé teszi, hogy a mai kívánalmaknak megfelelő köntösben pompázzon. Amennyiben a Lords of the Realm III végre megjelenik, könnyen lehet, hogy összetett játékmenete miatt a stratégiai játékok új etalonjáról beszélhetünk. Mindenesetre annyi már most bizonyos, hogy az Impressions nagyon jól tette, hogy ennyi év után újra elővette ezt a nagyszerű projektet – az egyedüli kérdés most már csak az, hogy mikor próbálhatjuk ki végre. A kiadó ugyanis más cégek néhány korábbi folytatás-fiaskójából tanulva (pl. Duke Nukem Forever) egyelőre még körülbelüli megjelenési dátumot sem hozott nyilvánosságra.
A másik ígéretes stratégiai játék a Black Sea Studios nevéhez fűződik, és a hangzatos Knights of Honor címet viseli. A Knights of the Temple-höz hasonlóan először az E3-on keltett feltűnést, ahol a kritikusok máris kikiáltották az új Age of Empires-nek. Hogy ennek mennyi valóságalapja van, az csak a megjelenés után válik bizonyossá, annyi azonban már most nyilvánvaló, hogy a – mily meglepő! – középkori Európában játszódó programban a diplomácia, a gazdaság és a háború kap egyaránt hangsúlyos szerepet. Az ígéretek szerint a diplomáciai és gazdasági rendszer egyike a legösszetettebbeknek, amelyikkel valaha számítógépen találkozhattunk, az irányítás mégis mindvégig egyszerű és áttekinthető marad, legyen szó akár kémek beépítéséről vagy a pénzügyekről való gondoskodásról. Arra viszont vigyáznunk kell, hogy az ellenfeleink sem restellnek hasonló cseleket bevetni, ha pedig sikerül elcsípnünk a beépített embereket, szabadon rendelkezve felettük akár elbocsáthatjuk, börtönbe vethetjük vagy kivégezhetjük őket, és persze figyelmeztetést küldhetünk a királyuknak. Az ehhez hasonló, tisztának nagy jóindulattal sem nevezhető információszerzés mellett békés szándékkal is közelíthetünk a „konkurencia" felé tárgyalásokba bocsátkozva egyes földterületek megvásárlásáról.
Az ütközetek azáltal válnak összetetté, hogy a seregeinket néhány olyan katonával is kiegészíthetjük, akik különleges tulajdonságokkal bírnak. Ők a csapat összetartó erejét képező hősök, így nem árt rájuk különösképpen vigyázni. A közhangulat azért nem csak ettől függ: ha az ellenfél folyamatosan tör előre, és a helyzet kilátástalannak tűnik, akkor embereink a keserves vég előszelét megérezve nem küzdenek teljes erőbedobással. Amennyiben a morál eléri a nullás szintet, a sereg feloszlik, és a nélkül válik használhatatlanná, hogy a katonák valójában elestek volna. A grafikai megvalósítás sajnos csak 2D, de a zoomolási lehetőségnek hála ez így is nagyon bizalomgerjesztőn fest: a kezdetben elénk

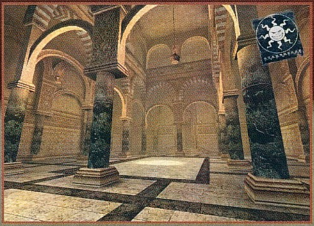












táruló hatalmas Európa-térképtől akár egy adott kastélyra is ráközelíthetünk, és itt tetszés szerint átvehetjük az irányítást az egyes emberek felett.

Kevésbé összetett és helyszínek terén is jóval korlátozottabb a Castle Strike című RTS, mely a tagadhatatlanul fontos stratégia-elemek ellenére is sokkal akció-specifikusabbnak ígérkezik. Egységeink között megtalálhatók a bányászok, a kitermelt anyag pedig megmunkálás után nyeri el végleges formáját, hogy aztán mondjuk várfal gyanánt szolgáljon. Mindehhez szükség van némi anyagi háttérre is, amelyet az adó behajtása biztosít. Mivel ezek lennének a program unalmasabb részei, az eseményeket könnyedén felpörgethetjük azáltal, hogy az éppen nem dolgozó munkásokat oda küldjük, ahol szükség van rájuk (a képernyőn egy sáv mutatja, hogy a rendelkezésre álló emberek hány százaléka inaktív).

Az akcióelemeket természetesen a felépült vár megvédése garantálja. Erre pedig már jobb az elején, a tervezés során gondolni, így a sebezhető pontok számát minél alacsonyabbra csökkenteni: az ellenfél ugyanis igyekszik ezeket kiismerni, és oda összpontosítani minden erejét. Az is fontos szempont, hogy ennek figyelembevétele mellett a saját mozgásterünket ne korlátozzuk: az rendben van, hogy a támadók nem tudnak bejönni, viszont nem árt olyan helyeket beiktatni, ahonnan mi könnyedén levadászhatjuk a kapun kívül vesztegelőket.

A támadás számunkra is fontos dolog, hiszen saját kastélyunk megóvása mellett lerohanhatjuk másokét. Célunkat a történelmi könyvekből és filmekből ismert számtalan szerkezet segíti, mint amilyen például a faltörő kos. Kevésbé biztonságos, de talán hatékony megoldás az alagútásás és a létraemelés, mellyel elsősorban az olcsóbb egységek életét kockáztathatjuk.

A Lords of the Realm III és a Knights of Honor bár tekintélyes külsővel rendelkezik, grafika terén mégis minden bizonnyal a Castle Strike viszi el a pálmát, hiszen utóbbi teljes egészében háromdimenziós köntöst kapott. Mivel azonban mindhárom program teljesen másra helyezi a hangsúlyt, ezért az Impressions régóta húzódó folytatása és a Black Sea Studios harcok helyett a diplomácia fontosságát hangsúlyozó játéka esetében hiba lenne ezt negatívumként elkönyvelni.

AZ EGEK LOVAGJA. Nagyot ugorva az időben a XX. század elején, egyenesen az I. világháborúban kötünk ki, melyben a vízi és a szárazföldi ütközetek mellett elsőként került sor komolyabb összecsapásra a levegőben: a légi hadviselés soha nem látott mértékű fejlődésnek indult. A 2004 második felében megjelenő Knights over Europe-ban a bátorságukkal egek lovagjaivá váló pilóták bőrébe képzelhetjük magunkat, akik már döntő mértékben járultak hozzá a háború kimeneteléhez.

Ahogy azt a cég neve is jelzi, a denveri illetőségű Aspect Simulations szimulátorokra szakosodott, de meglepő módon valójában ezzel nem a számítógépes játékokra utalnak: egyedi, „belső használatra" készült fejlesztésekkel a katonaság munkáját segítik. A fejlesztők sorában pedig olyan programozókat találunk, akik részt vettek például a Red Barom II, a Falcon- illetve a Close Combat-sorozat munkálataiban, így kézenfekvő volt, hogy előbb-utóbb – immár az Aspect berkein belül – visszataláljanak a szórakoztatóiparba. Ismerve szakmai hátterüket az a kijelentés sem hangzik egyáltalán hihetetlennek, hogy a most készülő Knights over Europe esetében is a maximális élethűségre törekednek, mind a modellek felépítése, mind pedig azok mozgása tekintetében. Ily mértékű realitás természetesen elképzelhetetlen lenne a manapság (illetve jövő év végéig) elvárt látvány nélkül, így tehát a program teljes egészében 3D-ben pompázik lenyűgöző tájakkal és effektekkel megspékelve. A fejlesztők külön kiemelik a környezeti tényezők (pl. felhők), valamint a gépek sérüléseinek precíz megvalósítását: nem fordulhat elő, hogy az ellenséget kétszer ugyanazon a helyen találnánk el. Találat esetén, vagy a gép esetleges felrobbanásakor a széthulló darabok akár a mi végzetünket is okozhatják, így oktalan hősködés helyett jobb megfontolni minden egyes lépésünket, még ha erre a légi csatamezőn vajmi kevés időnk is van. Küldetéseink sokszínűségét bizonyítja, hogy a változatos harcok mellett előfordul, hogy a cél lövöldözés helyett megfigyelés, ilyenkor pedig a lehetőségekhez mérten minél kisebb feltűnést kell keltenünk.

NÉVJEGYEK

Knights of the Temple: Infernal Crusade
Fejlesztő: Starbreeze Studios
Kiadó: TDK Mediactive
Honlap: www.knightsofthetemple.com

Lords of the Realm III
Fejlesztő: Impressions Games
Kiadó: Vivendi
Honlap: www.lords3.com

Knights of Honor
Fejlesztő: Black Sea Studios
Kiadó: Sunflower
Honlap: www.knights-of-honor.net

Castle Strike
Fejlesztő: Related Designs
Kiadó: Data Becker
Honlap: www.related-designs.de

Knights Over Europe
Fejlesztő: Aspect Simulations
Honlap: www.aspectsimulations.com





SUMMA. A fentebb ismertetett játékok könnyen válhatnak a jövő év számítógépes játékpiacának lovagjaivá: legyen szó akcióról, stratégiáról vagy repülőgép-szimulátorról, a fejlesztők minden esetben igyekeznek túllépni a korábban ismert műfaji korlátokon, és előhozakodni az adott stílus új mérföldköveivel. Ismerve a Starbreeze Studios, az Impressions Games, a Black Sea Studios, a Related Designs és az Aspect Simulations eltökéltségét, nagy csalódás lenne, ha végül nem így történne.

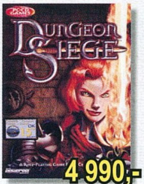
■ SzB

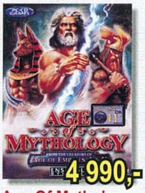
CD GALAXIS

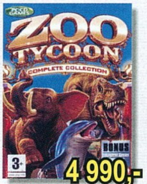
PC / PS 2 / PS ONE / X-BOX / GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – MULTIMÉDIA

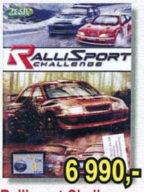
Acélszív 6 990
Afrika sötét tikai 1 990
Age of Empires Gold 1 990
Age of Empires 2 Gold 9 990
Age of Mythology 4 990
Age of Myth. Titans 9 990
Aliens vs Predator 2 ....2 990
A vs P 2 Primal Hunt 2 990
Anno 1602 ....3 990
Antant* 9 990
Apocalyptica 10 990
Arcanum 1 990
Arx Fatalis 3 990
Atlantis 2 ....2 990
Baldur's Gate Gold 3 990
Baldur's Gate 2 ....3 990
Baldur's Gate 2 Gold 5 990
Battle Realms 1 990
BF1942 Secret Weap. 7 490
Blitzkrieg 5 990
C&C Generals 11 990
C&C Generals Zero H.* 7 490
Call of Duty* 10 990
Capitalism 2 ....2 990
Carmageddon TDR 2000 .1 990
Champ Manager 01/02 ....3 990
Champ Manager 03/04* ....Jön
Chessmaster 9000 ....6 990
Chicken Shoot 1 990
Chrome 9 990
Civilization 3 ....5 990
Civ 3: Conquests 6 990
Claw 1 990
Codename Outbreak 1 990
Colin McRae Rally 2 ....2 990
Colin McRae Rally 3 ....9 990
Comanche 4 ....3 990
Combat Flight Simulator .2 490
Commandos 1 990
Commandos call of duty .1 990
Commandos 2 ....3 990
Commandos 3 ....9 990
Conflict Desert Storm 2...9 990
Cossacks 5 990
Crazy Taxi 1 990
Delta Force 2 ....1 990
D Force Land Warrior 1 990
DF Black Hawk Down 6 990
Desperados 3 990
Deus Ex 1 990
Diablo 1 990
Diablo 2 + Lord of Destr. .3 990
Die Hard Nakatomi Plaza.2 990
Disney játékok (24 féle) ..Akció
Drakula 1 990
Drakula 2 ....1 990
Driver 2 990
Dungeon Siege 4 990
Dungeon Siege Aranna* ..9 990
Emperor:Battle for Dune .3 990
Empire Earth Gold 6 990
Empires: Dawn of M.W.* ..9 990
Enclave 9 990
Enter The Matrix 9 990
Etherlords 3 990
Europa Universalis 1 990
F1 Challenge '99-02 ....11 990
FIFA 2002 ....3 990
FIFA 2004* 11 990
Fire Chief 6 990
Flanker 2.0 ....1 490
Flight Simulator 98 ....2 490
Flight Simulator 2004 ....17 990
Freedom Fighters 11 990
Freelancer 15 990
Ghost Recon 2 490
Gorky Zero* ....Jön
Grand Prix Legends 1 290
Grand Theft Auto 2 ....1 990
Grand Theft Auto 3 ....6 990
GTA Vice City 10 990
Haegemonia 3 990
Haegem Solon Hagyaték .3 990
Haegemonia Ultimate 6 990
Half-Life 1 990
Half-Life Generations 3 ...4 990

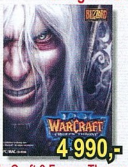
A LEGJOBB JÁTÉKOK, ÓRIÁSI VÁLASZTÉKBAN!


4 990,-
Dungeon Siege


4 990,-
Age Of Mythology


4 990,-
Zoo Tycoon Complete


6 990,-
Rallisport Challenge


4 990,-
WarCraft 3 Frozen Throne


3 990,-
Hitman 2


5 990,-
Blitzkrieg


5 990,-
Op Flashpoint csomag


2 990,-
AvP 2 Primal Hunt


6 990,-
Empire Earth Gold


3 990,-
Haegemonia mission


6 990,-
Haegemonia Ultimate


6 990,-
DF Black Hawk Dawn

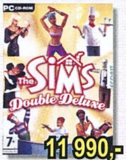

9 990,-
Heroes 4 Big Pack

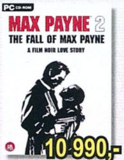
Half-Life: Gunman 1 990
Halo 15 990
Hard Truck 2 990
Heroes of M & M 3 ....1 990
Heroes of M & M 4 ....5 990
Heroes 4 Gathering St. 5 990
Heroes 4 Winds of War 5 990
Heroes 4 +2 küldetés 9 990
Hexen 2+Mission+Editor .1 990
Hidden & Dangerous 2 ..10 990
Hitman 2 ....3 990
Hold hadművelet 1 990
House of the Dead 2 ....1 990
Hulk 5 990
Icewind Dale Gold 3 990
Icewind Dale 2 ....7 990
IL-2 Sturmovik 2 490
Imperialism 2 ....2 490
Imperium Galactica 2 ....1 990
Indiana Jones Emperor ...6 990
Industry Giant 2 ....3 990
IndyCar Series 11 990

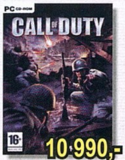
Inkvizíció 3 990
Insane 1 990
Kelták királya 3 990
Knight Rider 5 990
Knights&Merchants 2 ....6 990
Korea: Forg Conflict 6 990
Légimentők 4 990
Légió 4 990
Lionheart 10 990
Lord of the Rings (Viv.) ...4 990
Mace G: Bounty Hunter ...9 990
Madden 2004 ....11 990
Mafia 6 990
Magic The Gathering B* ..9 990
Max Payne 1 990
Max Payne 2 ....10 990
Medal of Honor Deluxe ..11 990
Medal of H. Breakthrou ...7 490
Metal Gear Solid 2 Sub ..11 990
Midnight Club 2 ....10 990
Midtown Madness 1 990
Might and Magic 7 ....1 990

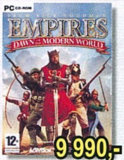
Might and Magic 9 ....5 990
Monopoly Tycoon 3 990
Morrowind 2 990
Mortal Kombat 4 ....1 990
Moto GP 2 ....9 990
Motocross Madness 2 ....2 490
Myst 3: Exile 2 490
Nagy Balhé 1 990
Nagymester 2 ....1 990
Napóleon 4 990
NBA 2004* 11 990
Need for Speed 4 ....3 990
Need for Speed Porsche .3 990
Next Generation Tennis ..2 990
Neverwinter Nights 7 990
Nw Nights Undrentide 7 990
Nw Nights Underdark* 6 990
NHL 2002 ....3 990
NHL 2004 ....11 990
Nina 3 990
No Man's Land* ....Jön
No One Lives Forever 1 990

No One Lives Forever 2...4 990
Oil Tycoon 1 990
Op Flashpoint csomag 5 990
Pandora's Box 2 490
Panzer General 3D Sc.E ..1 990
Patrician 3 ....10 990
Pharaoh + Cleopatra 2 990
Platoon 2 990
Pokoli Szomszédok 7 990
Port Royale 4 990
Pro Evolution Soccer 3* ....Jön
Pure Pinball 4 990
Quake 2 ....1 990
Railroad Tycoon 3* 9 990
R. Six 3: Raven Shield 7 990
RalliSport Challenge 6 990
Rayman 3 ....7 990
Rebels 6 990
Red Faction 2 ....6 990
Rise of Nations 15 990
Rollercoaster Tycoon 3 990
Rollercoaster Tycoon 2 ...7 990


11 990,-
Sims Double Deluxe


10 990,-
Max Payne 2

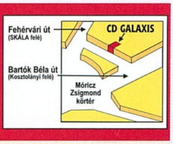

10 990,-
Call of Duty


9 990,-
Empires

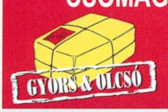

11 990,-
FIFA 2004

Rollercoaster T 2. Exp2* ..6 990
Roncsderby 4 990
Runaway 9 990
Saga 2 990
Schizm 1 990
Screamer 4x4 ....1 990
Sega GT 1 990
Settlers 3 Gold + 2 játék ..2 990
Settlers 4 ....2 990
Settlers 4 Mission 3 990
Settlers 4 trójai Küldetés .3 990
Severance: Blade of D. 1 990
Shadow of Memories 9 990
Shanghai 2nd Dynasty 1 990
Sheep 1 990
Silent Hill 2 ....9 990
Silent Hill 3* ....Jön
Silent Hunter 2 ....1 990
Sim City 3000 World. Ed. .3 990
Sim City 4 ....11 990
Sim City 4 Rush Hour 7 490
Sims Double Deluxe 11 990
Alap+Livin' It Up+House Party
Sims Hot Date 7 490
Sims On Holiday 7 490
Sims Unleashed 7 490
Sims Superstar 7 490
Sims Abrakadabra 7 490
Soldier of Fortune SE 1 990
Sonic 3D 1 990
Splinter Cell 5 990
Star Trek: Armada 1 990
ST Away Team 1 990
ST Elite Force 1 990
Star Wars Racer 3 990
SW: Force Commander .3 990
SW: Jedi Knight Gold 3 990
SW: JK Jedi Academy .10 990
SW: Knights of the OR* ...Jön
SW: Phantom Menace ...3 990
SW: Rogue Squadron 3 990
SW: X-Wing Alliance 3 990
SW: X-Wing Collector 3 990
Starcraft és Brood War 1 990
Starcraft+BW+War2+Dia .3 990
Stronghold Crusader 9 990
Supercar Street Chall. 1 990
SWAT 3 Elite Edition 1 990
S.W.I.N.E. 3 990
Syberia 4 990
Tachyon: The Fringe 1 490
Temple of Elemental E. ...9 990
Terminator 3* 9 990
The Nations 1 990
Thief 2 ....1 990
Thing 2 990
Throne of Darkness 1 990
TOCA Race Driver 3 990
TOCA Touring Cars 2 ....1 990
Tomb Raider 4 ....1 990
T.R. Angel of Darkness ...9 990
Tony Hawk's P. Skater 3..1 990
Tortuga* 6 990
Traffic Giant Gold 1 990
Train Simulator 6 990
Tron 2.0 ....9 990
Tropico 1 990
Tropico 2 ....9 990
UFO Aftermath 9 990
Unreal 2 ....9 990
Unreal Tournament 2003 .9 990
V-Rally 2 ....3 990
V-Rally 3* 9 990
Vészhelyzet 2 ....3 990
Vietcong 10 990
Warcraft 3 ....4 990
Warcraft 3 Frozen throne 4 990
War and Piece 4 990
Warrior Kings: Battles 3 990
Wizardry 8 ....4 990
WW II: Frontline Cmd 9 990
World War III 1 990
Worms 2 ....1 990
Worms 3 ....11 990
Zeus+Poseidon 2 990
Zoo Tycoon csomag 4 990

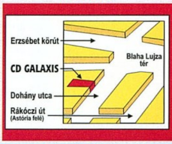
Szaküzlet
a Móricz Zsigmond körtérnél
1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 209-3606, 361-4061
Nyitva:
Hétfő-Péntek 10-18h



CSOMAGKÜLDÉS!



479-0933
Budapestre és vidékre is!
MÁR MÁSNAPRA!
Díja: 990 Ft / csomag



Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél
1074, Budapest, VII. kerület
Dohány utca 64.
Telefon:
479-0933, 352-1250, 352-1253
Nyitva:
H-P 10-18h, Szo. 10-13h

www.cdgalaxis.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * – Hamarosan megérkezik – PIROS: Újdonságok / top akciók – ZÖLD / (H): magyar nyelvű játékok.



KATASZTRÓFA A VÉGE

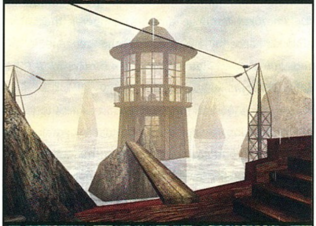
AHOY DUDEZ! De jó, ismét egymást tapogatjuk. Vigyázzatok ám nagyon, érzékenyek ezek a lapok is, csakúgy, mint a többi, úgyhogy remélhetőleg nem reggelizés közben zavarok, amikor oly sok veszély fenyegeti drága, egyetlen újságotokat. Igen, tessék arrébb tenni egy kicsit a figyelem középpontjából, mert tündibündi hugicátok arcán már innen látom, hogy mindjárt olyan szinten visszaböffenti a kakaót és a babapiskótát emésztési folyamatának pre-gold fázisából, hogy a magazin azonnal pépessé változik. Persze utána hiába kér majd elnézést, a pofon repül. Nem baj, hogy akkor meg elkezd bőgni, fenyítsétek csak. Ha nem vigyáztok, talán össze is tépi a már amúgy is megszégyenített példányt. Ezért javaslom inkább, hogy nyugodt körülmények között, megfelelő helyzetben ülve, nem gyűrögetve, nem papírrepülőt hajtogatva belőle, sokkal inkább kesztyűben lapozgatva forgassátok a Gamert.

Én is indítani akartam egy játékot, ha már mindenki ezt csinálja mostanában a munkatársak közül, csak én kesztyűt szerettem volna sorsolni, úgyis közeleg a tél. Sajnos Lilyék nemhogy nem hallgattak meg, még az ajtón sem jutottam át, de ez már egy másik történet. Talán fény derül rá, ha lapozgattok kicsit. Ha meg nem hajtotok tovább (amit erősen javasolnék, mert súlyos dolgok következnek...), kénytelen leszek lassan felvezetni, hogy miről is lesz szó...

Olyan játékokról fogtok olvasni, melyek végig frenetikusan jók voltak, esetleg stílust is teremtettek, mégis hihetetlen mód blőd, bosszantó, átverő, irgum-burgum végkifejletük volt. Egyszóval annyira felhúzták a játékosok agyát, hogy azok képesek lettek volna... öööhööömm... Igen, arra.









DIABLO - BLIZZARD. Ismerős nem? Hát persze, hogy ismerős! Ki ne ismerné a Blizzard egérgyilkos, arangyűjtögetős "dejólőni, sokanjönnek" játékát. Számtalanszor olvashattátok már, hogy a Blizzard az egyik legsikeresebb játékcég jelenleg a világon, rengeteg pénzzel, még több kincset érő licencel. Koreában külön rajongói klubjuk van, bár számomra kicsit idegen elképzelni pár tonna alacsony, szinte teljesen egyforma kissrácot szemüvegben, akik minden héten azért gyűlnek össze, hogy fejből idézzenek pályakoordinátákat és dialógusokat a Diablóból. Ezen már szinte meg sem lepődöm, hisz hosszú időn át kaphatók voltak boltban (!!) megvásárolható csalásszoftverek a Diablóhoz.

Az a másik fele, hogy mikor már javában tombolt a Diablo láz, rengeteg újonc kérdezgette naphosszat a megfáradt profi játékosokat, hogy hogyan lehet a tehenes küldetést előcsalni. A pletyka olyan szinten elterjedt, hogy több ismerősömtől hallottam vissza, hogy ők bizony megtalálták, van tehenes küldetés stb. Persze, az egész kamu volt, de arra jó volt, hogy a Blizzard beletegye a Diablo második részébe az ötletet. De térjünk rá gyorsan, hogy miért is került be ez a játék a legrosszabb befejezések közé.

Aki végigtolta, az tudja, hogy hogyan is keletkezett a plafon betonrétegében az az ökölnyi rés. Szemtelen módon, bármely karakterrel végigjátszva a három közül a játékot, ugyanazt az animációt mutatták. Több óra kínszenvedés, majd Diablo eltiprása, az eredmény pedig egy hangyapöcsnyi animáció, melyben ráadásul nem is a jó győz (ez még nem is lenne baj), de mindegyik karakter ugyanúgy néz ki, érezni, hogy még arra is csak éppen, hogy vették a fáradtságot, hogy a női karakter más hangon nyöszörögjön. Ennyit érdemelt volna a player, miután másodszor is végigvitte a teljesen azonos történetet? Kötve hiszem...

HALF-LIFE - VALVE. A Valve sikerjátéka a másik jómadár. Több napos komoly szívás után végre eljut az ember a végére, és mit kap cserébe? Semmit. Az adminisztrátor (G-Baby) szépen elmond egy kb. fél megás hangfájlt, amely komoly összegekbe kerülhetett a csámcsogás és a kellően kancsó (értsd buzis) hanghordozás miatt. A tartalma pedig nem más, mint

az első kézzel kettétört eredeti CD lemez. (Az én esetemben.) Ugyanis azt mondja, hogy vagy átállhatok Gordon Freemanként az idegenekhez (akikbe végig könyörtelenül toltam az ólmot, nehogy megszeressenek), vagy kapok egy harcot, melyet nincs esélyem megnyerni. Gondoltam persze, jó duma, menjél már a púderrel öreg, majd én megnyerem azt a pár monsztert, itt a sok benzines linzer a hátizsákomban, majd jól adok én neked ultimátumot, megnyerem a csatát. Persze akkor már elkezdtem vakargatni a fejem, mikor már szazötvenmilliomodikra sem sikerült legyőznöm őket. Ekkor szerintem teljesen jogosan úgy tettem, mint (feltételezem) jó pár más játékostársam, megsemmisítettem a lemezt, de úgy, hogy fájjon is neki. Milliós eladások ide vagy oda, nem ezt érdemeltük ettől az amúgy közel tökéletes játéktól. Semmilyen módon nincs létjogosultsága egy ilyen lezárásnak, még akkor sem, ha a következő részt próbálták felvezetni. Miért tették volna? Eleinte a Half-Life közel sem volt sikerre ítélve. Játékos múltamban csak egy gém volt képes alulmúlni azt a pofont, amelyet a HL adott, mégpedig az....

EYE OF THE BEHOLDER - SSI. ...Eye of the Beholder első epizódja. 1991-ben még egyéb okok miatt voltam szőrtelen sok testrészemen, de már aktívan játszottam, szerencsére az angol is jól ment. Az SSI (Strategic Simulations Inc.) akkortájt bontogatta szárnyait, az EOB is a kezdeti jó referenciák közé tartozott. AD&D játékként, egy már létező technológiát aknázott ki, a 3D-s megjelenítést, ami még kézzel rajzolt, csak bizonyos képek felvillantását jelentette azt az illúziót keltve, hogy a játékos csapata halad. Mérföldkőnek számító animált intróval jelent meg, amely könnyűszerrel megadta az alaphangulatot az egész játéknak. Régen elég volt, ha csak az intro volt übertápos, nem volt szükség félpercenként mozibetétekre, hogy valaki végig akarjon játszani valamit. Az azonban sok volt, hogy az SSI költséghatékonyság címén egyszerűen lehagyta a hatodik lemezt (5.25-ös lemezeken jelent meg), amelyik a befejezést tartalmazta, mondván, úgyis nagyon kevesen fogják végigverekedni magukat a kalandon, így nem lesz endsequence mellékelve. Gondoljatok bele, mit éreztek azok, akik mégis eljutottak Xanatharig, a főgonoszhoz, 40-50 óra barangolás és tápolás után, túljutva kismillió labirintuson, csapdán, mindenen, és esetleg le is győzték őkelmét. Amint bevitték az utolsó ütést, a játék fogta magát, és azonnal visszaugrott DOS-ba (még sehol sem volt Windows, de ezt nem kell magyaráznom, fogjátok fel úgy, hogy kilépett a desktopra :)), egy 2 soros, szöveges (!) üzenetet hagyva csak, amely nagyjából így hangzott: „Király voltál, legyőzted a gonoszt, most már vége, bye!„

Az SSI pánikszerűen próbálta helyrehozni a hibát, de már késő volt, ennek ellenére még ez sem ártott a játék sikerének. Amigán már a befejező animációval együtt jelent meg, szerencsére sikerült megnéznem, különben soha az életben nem játszottam volna SSI játékkal többet.

MONKEY ISLAND 2 - LUCASARTS ÉS HEART OF DARKNESS - AMAZING STUDIOS. Mindkét jelöltről szipkázhattatok már információkat korábbi rovatokból, de a befejezésükről nem ejtettem még szót, legnagyobb szerencséjére azoknak, akik esetleg végig kívánják még játszani őket. (Csupán burkoltan jegyeztem meg eztazt.) Azért kerültek egy kalap alá, mert pontosan azt az "ötletet" ragadták meg szórakoztató kalandjuk végére csattanónak, amelyiket sürgősen el kellene felejtenie minden játékdizájnernek, mert egyszerűen nem létezik idegesítőbb lezárás.

A Monkey Island esetében már két epizód óta követhették a kalandokra éhes kétlábúak Guybrush Threepwood rekeszizomgyilkos beszólásait hűségesen vezérelve minden helyzetben kedvenc főhősüket. Mikorra már pont megszerették az egész univerzumot annyira, hogy bármikor életüket adták volna érte, hirtelen vége lett a játéknak, és a mesélő közölte, hogy az egész csak egy kiskölök álma volt, aki kalóz szeretett volna lenni. Miért kellett ez kedves Ron Gilbert?

A Heart of Darkness esetében szintén ez volt a helyzet, Andy, ki bátran széthentelte árnyékország összes lakóját, kipréselte a turhát abból az ízléstelen rózsaszín pufi lényből egy kő segítségével, továbbá megtanulta vezetni saját tákolmány repülőgépét is csak azért, hogy megmentse kutyuliját, az NE álmodja az egészen frankó kis sztorit a fa tetején lévő kis gyermek-játszóhely faházában. Ha már mindkét játék MESE, akkor ne próbálják elhitetni a néppel az írók, hogy fel kell ébredniük bármilyen rideg valóságba is fantázialényeiknek. Ott a helyük, úgy kerek a dolog, nem kell azt bolygatni.

MYST - BRODERBOUND. Rand és Robin Miller könyvadaptációja volt az első játékok egyike (a Rebel Assault és a 7th Guest mellett), mely a CD-ROM lehetőségeit maximálisan kiaknázta. A Myst fotorealisztikus kalandjáték volt, melyben egy szigeten kellett bóklászni, és különféle logikai feladványokat megoldani. A Myst sikere elkerülhetetlen volt, hisz a PC forradalom hajnalán került a boltokba, ahol akkoriban még nemigen lehetett CD lemezeket látni, de amint az emberek meglátták működés közben a játékot, máris rohantak gépet is vásárolni. A fent említett három játék emelte fel a PC-t multimédiás játékplatformmá.

A szerzőpáros jócskán meggazdagodott sikeres történetük folytán, több remake-et és folytatást is kiadtak, nem is beszélve a portolásokról. Majdnem minden később megjelent próbálkozásuk is sikeres volt, legutoljára a Real Myst 3D kapcsán találkoztam régi kedvencemmel, amely már lélegzetelállító grafikájú, valódi 3D motort kapott. Ahhoz már nem volt türelmem, hogy végigjátszszam azt is, pedig hajtott a kíváncsiság, hogy vajh ugyanúgy átverik-e a végkifejletben a játékosokat, mint velem tették az 1994-ben megjelent Mystben. Minden nap imádkozom a szörpis üvegemhez, hogy már esetleg lezárást is adtak abban a változatban a történetnek.

Akár hiszitek, akár nem, több napon át szívtam (többedmagammal). Miután Atrusnak visszavittem az utol-
























só oldalakat a könyvéből, örömmel közölte, hogy nagyszerű, szól, ha szüksége lesz rám, de addig is nyugodtan mászkáljak a szigeten kedvemre nézelődve. Ez volt az a pillanat, ahol vége volt a játéknak, mégis azt hittem (ismétlem, többszázezer más épp szívásfázisba kerülő gémerrel), hogy valamilyen cselekedet után a szigeten Atrus újabb kéréssel fordul majd hozzám. Továbbá mit képzelt?! Egészen addig a pillanatig azon a frányа szigeten kolbászoltam fel s alá, ez lenne a jutalmam, hogy még egyszer végignézhetem az összes helyszínt, hogy jaj, de szép, hova spricceljek? Neeem, ami sok, az sok. 2 hónappal később hívott fel telefonon egy barátom, hogy sajnos nincs tovább, ennyi. A lemez csakis azért élte túl dühömet, mert már régen mással játszottam.

SYNDICATE - BULLFROG. Csak áhítattal és folyamatos szűzáldozattal gondolhattam most is a Syndicate-re, mert 1993 végén olyan stílust teremtettek, amelyik azóta is népszerű, bár már kissé megkopott. Az izometrikus nézetű akciójátékokról vagyon szó. Az alapötlet Cyberpunk környezetbe ágyazott akció-rpg volt mindössze párlemeznyi területen. A játék tökéletes játékélményt, agyon-optimalizált kódot és szokatlanul szabad mészárlást nyújtott, amivel rengeteg rajongót szerezett. A Bullfrog ázsiója napról napra emelkedett, szinte futószalagon nyomták az egyedi ötleteket. Sajnos Molyneux cége ma már teljesen más irányba ment el, pedig éppen itt lenne az ideje kiszállni a tamagocsi-iparból (Black and White), esetleg pont a Syndicate feltámasztásával. Korhű grafikával, többcsatornás hangokkal, minden apró-sággal, ami az elmúlt 10 évben a fejlesztők rendelkezésére bocsátódott a technológiai fejlődésnek köszönhetően, megabrutál játék kódolását vetíthetné előre.

Sajnos a Syndicate is bekerült a felsorolásba, jobbára azért, mert itt is szembeköpik a játékost, az erőteljesebbik formában. A történet folyamán számtalan területet (és ezáltal missziót) kell megnyerni, ezzel egyre közelebb lépdelhetünk a végcél felé. Az utolsó pályán, egy nagyon nehéznek bizonyuló (vagy csak én voltam túl fiatal) harc után, a jól megérdemelt animáció teljesen megegyezett a korábban már száznegyvenkétszer látott "lebegő parancsnoki hajó átúszik a város felett, trallala..." képsorral. Ezek után csak ledöbbent arccal lehet szembesülni a főmenü korábban még rereknek tartott dizájnjával, és a sokkhatás következtében biztos a QUIT GAME gombot fogjuk először alkalmazni... A folytatás, a Syndicate Wars már orvosolta ezt a hibát, de a játék maga nem lett sikeres mérhetetlen erőforrásigénye miatt. (Még nem volt 3D gyorsítás, de a kutyafuttában összedobott szoftveres renderelésű 3D motorral egy akkortájt átlagosnak mondható 486-DX4-100MHz-es gépek nem voltak képesek megfelelően megbirkózni...)

RESIDENT EVIL - CAPCOM. Sokan felsikolthattok most, hogy a Resident Evil mit keres a rossz befejezések között, pedig, ha jobban belegondoltok, az ittléte teljesen jogos. A Capcom nem számolt vele, hogy rövidke horrorjátékuk az elkövetkező évek egyik legfogyaszthatóbb fejőstehene lesz. Elsősorban konzolokon veszik nagyon, de a PC-s eladások sem annyira rosszak, mint várnák az elemzők egy néha teljesen irányíthatatlanná váló játéktól a gamepad esetleges hiánya miatt. Amikor Jill Valentine (akit sokan szívesen láttatok volna e rovat korábbi hasábjain, a hölgyek között) és társa, miután végre odajut a kastély felfedezése után, hogy kiderüljön, mi is történt valójában, a játékosnak azzal kell szembesülnie, hogy várnia kell a következő részig a megvilágosodásért. (Ahol érzésem szerint már a forgatókönyvírók is kicsit belegabalyodtak saját kusza szálaikba, így hiába a 3 év várakozás, nem lesz tisztább semmi, a történet kapcsán legalábbis.)

QUAKE 1 - ID SOFTWARE. A végére maradt az utolsó, talán legismertebb citromdíj, az id Software Quake-je. Egészen addig a pillanatig, míg a Quake forradalmi motorja be nem lopta magát az FPS őrültek szívébe, senki sem gondolta, hogy a multiplayer élménynél és az összefüggéstelen pályatengeren kívül szükség lehet másra is. A Doom idejében még nem volt vészes, hogy hiányzott belőle az emészthető történet, csakis az esztelen lövöldözés volt fókuszban. A Quake végén viszont, mikor már összekarcolódva, minden sebből vérezve, kiürült tárakkal, 4 hatalmas részegység lenyomása után a játékos meghúzza a ravaszt az ellen homloklebenyén, és nem kapott mást, csak egy középre rendezett, félkövér feliratot, miszerint az id Software gratulál az eredményhez... Nos igen, ekkor kezdett bugyogni az emberekben, hogy szomjazzák a rációt az FPS kategóriában (is). 1996-ot írunk, még sehol sem volt a Half Life, a System Shock pedig eltűnt a süllyesztőben, így nem terjedhetett el, hogy voltak már okos próbálkozások. A Quake eladásait azért ez a hiányosság egy pillanatra sem torpantotta meg, de John Carmack bevéste a naptárába, hogy hamarosan változtatásokra lesz szükség. Vicces, hogy még a Quake 2 és a Quake 3 esetében sem döntött úgy, hogy rágyúr a single player részre. Nem hibáztathatjuk őket érte, elsősorban a többjátékos módra szakosodott az idnál tevékenykedő srácok nagy része. De a mester lépett, a dolog nem késhetett sokkal tovább, hamarosan kézzelfogható eredményként megérkezik a Doom 3, könnyen ítélkezhetünk majd az egyszemélyes játékélmény felett.

Ha idáig eljutottál, akkor megnyugodhatsz, nincs több, ez a vége. Nem tartogatok semmilyen nem várt meglepetést a lap alján kívül, úgyhogy legalább elmondhatjuk, hogy a Gamerben mindig jó a vége, akármiről is legyen szó. Legyetek jók, tanuljatok sokat, és ne feledjétek, lélekben Veletek vagyunk mindig... (Még Hunor és Mocsy is, pedig ők aztán nem jó referenciák az ötös dolgozatokhoz...) ■ -=Flatline=-



> **Fejlesztő:** Remedy Entertainment > **Kiadó:** Rockstar Games > **Web:** www.maypayne2.com

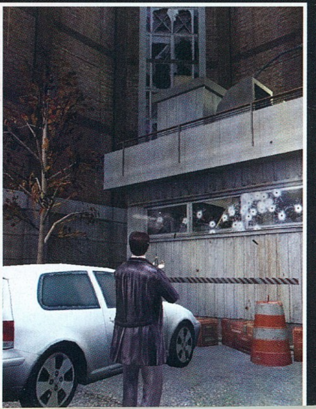
MAX PAYNE 2
THE FALL OF MAX PAYNE

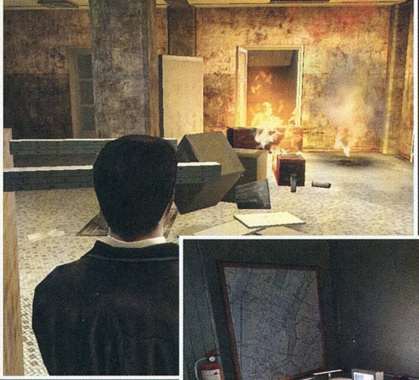
El sem hiszitek, mennyire örültem, mikor kiderült, hogy a Főszerkesztő Úr (továbbiakban FÚ) beinvitált irodájába mondván, hatalmas meglepetést tartogat számomra. Először kicsit megilletődve méregettem az óriási piros masnival átkötött dobozkát, mely hanyagul hevert asztalán, majd széles gyermeki mosollyal odaszökkentem, és felkaptam. (Természetesen a dobozt!) Magamhoz öleltem, becézgettem, simogattam, énekelgettem a drágámnak...
FÚÚÚ, köszönöm, köszönöm, végre kapok én is csokit! Nem hittem volna, de rendes vagy, FÚÚÚ-húúúúú! – mondtam, de rajongásom célpontja egy mondattal mindent megváltoztatott.
Nem kapsz csokit, ne ugrálj, ez munkahely, mássz le a polcról légy szíves Flatline – Mondanom sem kell, hogy örömöm azonnal mélytengeri búvárszivattyút megszégyenítő mélységbe zuhant alá, de engedelmeskedtem, hiszen ő a főnök, elengedtem a csillárt.
Csokit nem kapsz, mert elhízol. Ez egy játék, bontsd csak ki, így jött, nincs közöm a csomagoláshoz – Ez már csak csepp volt a tengerben, mélabús arccal neki kezdtem a papírok szétcincálásának felkészülve az AMŐBA 3D 2003 SPECIAL EDITION CD-k látványára, de legnagyobb meglepetésemre a két korong nem hasonlított a fent említett horrorisztikus elemeket tartalmazó stratégiai játékra.

Ha gondolod, akkor más szívesen teszteli helyetted a játékot, egy szavadba kerül, de Te értél ide elsőnek – mondta FÚ.

Ha azt hiszitek, hogy a következő századmásodpercben, az utolsó hangfoszlány elhangzása után még az irodában voltam, akkor nem játszottatok még az első résszel, és nem vártátok a 2003-as év egyik legnagyobb játékmegjelenését. Igen, a doboz a MAX PAYNE 2 CD lemezeit tartalmazta.

BEVEZETŐ. A Remedy Entertainment állta a szavát, időben befejezték a játékot. A kiadó Rockstar Games pedig összecsaphatta a tenyerét, aminek hatására Max Payne újabb kalandja október 15-én világszerte ellephette a boltok polcait. Többször átbeszéltük már töviről hegyire a GAMER hasábjain, hogy milyen történetbeli, játékmotort érintő és egyéb finomságokbeli változtatásokat (elsősorban fejlődést) ígértek a finn srácok, így nem is untatlak ezzel titeket. A cikkben ennek ellenére visszatérek a fontosabb dolgokra.
Elérkezett hát a pillanat, lássuk, Max, piciny világunk egyik legismertebb akcióhőse hogyan változott a kétéves fejlesztés alatt.







HANGULATKELTŐ HÚROKAT PENGETVE... Az első rész kétségtelenül a játékélménnyel vitte el a pálmát, persze ehhez remek motor is társult, így a siker adott volt. És akkor még nem is beszéltem a Bullet Time-ról, amely órákon át képes volt lekötni a játékosokat, anélkül, hogy bárkire is visszalőttek volna, pusztán tesztelgették a belassult időt.

Megszületett hát az akciójátékok egyik új generációja anno, újszerű megközelítésbe helyezett mindent, ami képes lőni és ugrani. A rendkívül igényes karakterábrázolás csak tovább növelte a sikerhez hozzájáruló komponensek számát. Bárki érezhette, hogy az első rész folytatásért kiáltott.

A kérdés csak az volt, Sam Lake új forgatókönyve képes-e beváltani a hozzá fűzött reményeket? Vajon Max ugyanolyan kemény fickó maradt-e, akit bárki szívesen végigvezet aktuális gyötrelmein? Sikerül-e a csapatnak kiszélesítenie Max egyéniségét újabb, gyengédebb vonulatokkal?

Az egész terv egy régi film noir alapokon nyugvó sztori. Hamisítatlanul visszaadja azt a nyomasztó, leülepedett szennyet és kilátástalanságot, mely Max életét kíséri immáron több mint 2 éve, az első pillanattól fogva, hogy a kezünkbe adták az egeret.

BENYOMÁSOK. A főmenü színvilága, továbbá a remek csellós betétdal, az egyszerűség és a hátborzongatóan vészjósló hangulat az, ami először a hatalmába kerített. Mielőtt a New Game feliratra böktem volna, gyorsan újraélhettem az első rész történetét (Previously gomb) a már-már védjeggyé váló, remekbe szabott képregényes körítéssel. Nem ártott meg, 2 év hosszú idő, érdemes volt belekukkantani a visszatekintésbe, legalább azért, hogy a nevek és helyszínek újra képbe kerüljenek. A törlecke után mohón rápasszíroztam a pointert a megfelelő gombra, és máris fejest ugrottam egy egész éjjelen át tartó lebilincselő történetbe. A cikkben szándékosan nem szólok egy szót sem a sztoriról, hiszen a legfontosabbról rántanám le a leplet. Egyet elárulhatok, nem lesz okotok a panaszra. Közel 7 óra tömény szórakozásra számítsatok, ha egy ültő helyetekben szeretnétek végigvinni a gémet. (Pisi, kaki, csokinyuszi legyen elintézve a biztonság kedvéért, bár ez nem a Nosferatu cikk...)

Rögtön feltűnt a részletesség, amelyet a Max Payne 2 igényesen, szobáról szobára haladva áraszt. Mindegyik helyszín kellően berendezett, gyakorlatilag nehéz két egyforma szobát találni a játékban, pedig higgyétek el, kerestem. Még azonos textúrát is nehéz felismerni, nemhogy szobát. A TV-adások mókásak, több mint 12 percen át néztem egy műsort, fittyet hányva a szomszéd szobában szobrozó partraszállásnyi ellennel. A szappanoperáktól kezdve a Max Payne 1 történetét követő Dick Justice sorozaton át minden van. Ez a mély kivitelezés nem csak itt, hanem számos NPC párbeszédében is megnyilvánul, hallgassátok csak meg a rendőrőrsön az egyik kihallgatást, fenomenális. (Mocsyval perceken át ecseteltük egymásnak az apróbbnál apróbb gegeket, amelyeket találtunk a játék során, volt bőven, mindenképpen elismerő bólintás jár a fejlesztőknek.)

Mona Sax elhelyezése a történet vezérszálban is páratlan ötlet, ki ne vágyna egy hideg, kimért gyilkológép bébire, akinek helyén van mindene (még a szíve is, de ezzel majd csak a játék harmadánál szembesültök majd). Eleinte ódzkodva figyeltem a Max és Mona közt szövődő szerelmi szálat, nem voltam biztos benne, hogy a játék előnyére válik, ha a feletől Max helyett Hernando Munoz De Pueblo Gutiereznek szólítják a főhőst.





> INTERJÚ

Hány fejlesztő dolgozott a játékon a Max Payne első részének 2001-es megjelenése óta?

Az átlaglétszám körülbelül 25 embert jelentett a Max Payne kettő esetében, természetesen a végeredmény nem csupán nekik, hanem a több tucat egyéb területen segítséget nyújtó kolléga munkájának is köszönhető.

Mi vezérelte a történetírót, hogy a film noir jelleget válassza a sok lehetőség közül?

Olyan megközelítésbe szerettük volna helyezni az egész sztorit, aminek alap kelléke az, hogy egy olyan hangulati környezetben játszódjon, amely passzol az elképzeléseinkhez. Így a játékos előre sejthet dolgokat, például azt, hog yki hazudhat kinek, hogy mindenki konspirál mindenkivel, és így tovább...

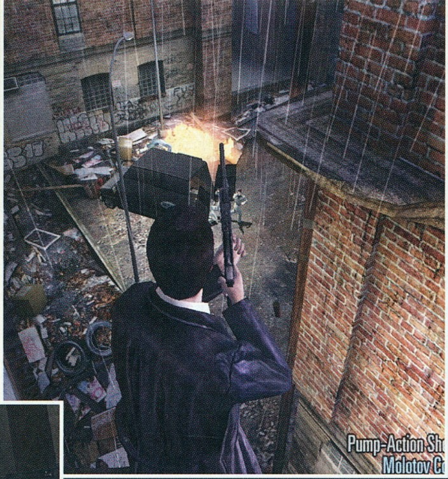
Nehezebb volt folytatást írni a Max Payne-hez, mint az alapötletet papírra vetni anno?

Valamilyen szinten könnyebb volt a második rész a történet szempontjából, hiszen a karaktereket már bevezettük, csupán a megfelelő egyensúlyt és cselekményt kellett részletesen kidolgozni, hogy elégedettek legyünk a végső termékkel. Nagyon sokat dolgoztunk rajta, reméljük megérte.

A játék végén a szemfülesebbek észrevehették, hogy nem ez az utolsó epizódja Max kalandjainak. Már vannak konkrét elképzeléseitek, netán meg is kezdődtek már a munkálatok, a Max Payne 2 utómunkálatai közben?

Mindenképpen lesz harmadik rész, azonban a részletekről egyelőre nem szeretnénk beszélni, túl sok a bizonytalan tényező, ráadásul szükségünk van egy kis pihenésre is. Egyelőre agyban még mindig a Max Payne 2-re koncentrálunk, ez idővel elmúlik :)

Szerencsére már az első tíz percben megváltozott a véleményem: mesteri, ahogy Mona színre lép mind a játéktéren, mind Max szívében.
A hallucinációs jelenetek, mint az első rész drog által tudatmódosított utazása, remekül be vannak lőve. Az egész játék egy utófilter paradicsom, a bullet time barnásan szemcsés, matt képi világától kezdve a hullámzó, kábult, homályos álomképekig. A csúcspont a bullet time közbeni fegyverújratöltés, mikor a kamera 360 fokot leírva bepördül Max körül minimálisra lassítva minden környezeti történést, de ennek ellenére gyors munícióbótlást biztosítva a főhősnek. Nincs szebb látvány, mint 15-16 lövedék között pont úgy pördülni, hogy nem talál el egy golyó sem. Kár, hogy nem lehet megörökíteni a legszebb mozdulatokat, biztos vagyok benne, hogy lenne rá igény. Talán a sokadik patch tartalmaz majd record funkciót...





TUNINGOLT MOTOR. A játékmotor képességeit jó pár előre kiadott trailerben láthattam már, de élőben teljesen más élmény, feltétlenül ki kell próbálnotok. A Havok itt már szétbüntet mindent, amit eddig láttam. Ne feledjétek, hogy ez a megoldás sem volt mindig ilyen ütős, csakis a megfelelő hozzáértéssel és profizmussal kódolhatták ennyire valósághűvé. A dobozok elszállnak, a kancsók széttörnek, a radiátorok spriccelnek, az ablakok törnek, a lövésnyomok megmaradnak, a polcok feldőlnek, a textúrák közel fotorealisztikusak... Vizuális orgazmus, nincs mese. A karaktermodellek rongybaba effektjét kissé ugyan eltúlzottnak találtam, de legalább emiatt egyértelmű lesz minden játékos számára, hogy igenis VAN ragdoll minden létrejövő szituációban. És ez még nem minden, mindezt az engine egy GeForce 2-es, mezei második generációs videokártyával is képes nagyjából emberi sebesség mellett megjeleníteni. Ennek oka a nem túl nagy poligonszámú modellek és helyszínek használata, de a pályadizájnerek mesteri munkája és a bámulatos textúratenger elfedi ezt az apró szépséghibát. Már régen így kellene kinéznie minden ma megjelenő játéknak. A minimum konfigurációt a végletekig kitolták, hála az optimalizációnak. A Remedy biztos szerzett még párszázezer vásárlót a gyengébb vassal rendelkező játékosok között. Hiába, nem mindenkinek telik erőműre, van, aki zsebteleppel tolja.

KARAKTEREK. Sokan visszatérnek a "vászonra", köztük kiemelt szerep jut (Mona Sax mellett természetesen) Vladimir Lemnek (régi orosz cimboránknak), Wintersonnak (rangban felettünk álló rendőr baba kolléganőnknek) és Vincent Gognittynek, akiről már jócskán azt hittük, hogy megpurcant abban az ominózus sikátorban fekve 2 éve. Érdekes, hogy a történet jóval több szereplőt vonultat fel, még be is mutatják őket, ezzel azt a fals gondolatot ültetik a játékosokba, hogy bárminemű hasznuk is lesz gyors elhalálozásuk mellett. Többször töltöttem vissza korábbi játékállásokat mondván, nem létezik, hogy ilyen könnyen kihalnak mellőlem társaim. A szomorú igazság az, hogy Monán kívül nem számíthattam igazán senkire.
Hébe-hóba találtam nagymamákat, örömlányokat, részeges hobókat, akik ideig-óráig állták a sarat, vagy fegyverekkel láttak el, de bevallom, több személyiséget szerettem volna megismerni a játék folyamán.

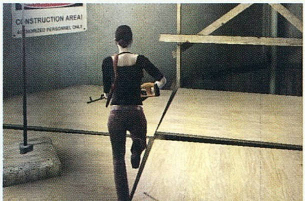
ELLENFELEK, FEGYVEREK. A másik rossz pont az, hogy folyamatosan kommandósok és takarítóruhába öltözött rosszfiúk ellen, továbbá a végkifejlet közelében megjelenő pár öltönyös testőrrel kell küzdeni. Ez kevés, sőt, továbbmegyek, mindnyájan ugyanúgy néznek ki, nincs alacsonyabb, magasabb, súlyosabb, vékonyabb. Érdemes egy pillanatra eljátszani a gondolattal, milyen remek helyzeteket okozhatna egy felrobbanó, nagyobb tömeggel rendelkező test.



> KÜLÖNVÉLEMÉNY

Így kell ezt csinálni kérem szépen. Semmi tömeghisztéria, semmi "x cég y hardverén tízszer jobban fog futni, rohanj, és szerezz be egyet", és még csak nem is csúszott hosszú hónapokat, ne adj isten, éveket. Egyszerűen csak jött, látott, és kiütéssel (meg)győzött. Az első rész sajnos technikai gondok miatt kimaradt az életemből, de itt és most ünnepélyesen megígérem, hogy be fogom pótolni ezt a súlyos mulasztást. Mindig is bejöttek ezek a "bukott rendőr" történetek, de a stílus, ahogy a Max Payne 2 mesél, egyedülálló (Max Payne-t leszámítva persze). Annyira hangulatos, annyira letehetetlen! Annyira rövid... Meglepődtem, mennyit dob a játékok hangulatán a viszonylag élethű fizikai modellezés és a kiváló szövegalámondás. Minden szempontból kiváló alkotás, ne hagyjátok ki! ■ **Hunor**









Különvélemény

A mostanában megjelenő, futószalagon készült játékok nagy részéből hiányzik az az igazi nagybetűs hangulat, amelyik igazán naggyá tesz egy nevet. A Max Payne 2 mesteri zenéjének, profi találásának, valamint a Havok fizikai motornak köszönhetően bekerült minden idők leghangulatosabb akciójátékai közé. A többféle nehézségi szint, az új játékmódok és az alternatív befejezés (legnehezebb szinten homlokegyenest eltérő befejezést láthatunk) mind-mind arra ösztönzi a játékost, hogy újra és újra elővegye, és végignyomja. A megjelenés után alig egy pontonhíddal már napvilágot is láttak az első, ingyenesen letölthető Dead Man's Walking pályák a hivatalos weboldalon. Nem pihentek az amatőr modkészítők sem, a leadás pillanatában már megjelent a Mona Saxot minden öltözékétől megszabadító, valamint az FPS patch. Profi munka, vétek kihagyni. ■ **Mocsy**

Nem értettem azt sem, hogy az esetlegesen kiemelt ellenfélnek szánt Kaufman vagy testőrei miért haltak meg ugyanolyan könnyen, ugyanolyan bután, mindennemű extrább, maxos irtófelszerelés nélkül, mint mezei társaik. Sőt, a főellenfél sem bír sokkal többet, mint pár pisztolylövés. Mindenképpen kiábrándító, azt figyelembe véve pedig még inkább, hogy a Max Payne 1-gyel ellentétben itt aztán dögivel van lőszer a legütősebb csúzlikba is mindig. Nem kell a pisztolyra fanyalodni végszükség esetén, ami kifejezetten tetszett az első részben. Ugyanez igaz a fájdalomcsillapítókra is, még legnehezebb fokozaton is ugyanannyit kapunk belőlük, ugyanazokba a szekrényekbe rejtve, mint a "nyuszi ül a fűben" módban. Ha az ellenfelek nem sebeznek sokkal nagyobbat, nem céloznak lényegesen pontosabban, és nem kapnak hirtelen agyat, akkor mire való a nehezebb fokozat? Egyelőre kérdés marad...

Irányítás, extrák. Az irányítás teljesen megegyezik a kistestvérével, a remedys srácok csak néhány apró finomhangolást végeztek. Sajnos a Bullet Time sokat vesztett egyediségéből, a taktikus játékmód majdnem hogy képtelen érvényesülni a Max Payne 2-ben, pontosan az ellentétét favorizálja ezzel az első rész felfogásának. Itt kisebb jelentősége van a vetődéseknek, noha Max már képes a földön fekve maradni, és lőni, amíg a tár ki nem fogy. Jelenleg nincs más dolga a pléyernek, mint berohanni az ellenfelek közé, és az egyre inkább lelassuló időben kiosztani mindenkit. Nehéz eldönteni, hogy ez, vagy a bújkálósabb megoldás a nyerő. Kinek a pap, kinek a papa, tudjátok. Az újrajátszhatósági értéket javítja, hogy a végigjátszás után megnyílik két új menüpont a főmenüben, amelyeknek a segítségével a fontosabb helyszíneken vagy Dead Man Walkingot játszhattok (minél tovább kell túlélni az egyre nagyobb mennyiségben érkező ellenfelek rohamait, iszonyatosan filinges. Vért izzadtam, hogy 13 perc fölé tornásszam a Manor Yard pályát, a végén már 5 percig folyamatosan Bullet Time-ban kolbászoltam, próbáljátok ki, nincs év vége az élmény nélkül!), vagy bármely pályán végigrohanhattok minél kevesebb időt felhasználva (New York Minute mód).





Összegzés. A hangulat nagyon megragadott, szerintem közel tökéletesen hatott rám ezzel meg is alapozta az egész esti szórakozásom minőségét. Fontos, hogy a játék rövid. Ehhez nem fér kétség. Úgy néz ki, a Max Payne sorozat nem arról lesz híres, hogy elnyújtott, néhol kissé lapos, 12-20 órás játékidőt nyújt, hanem a rövid, pörgős, tömény élvezetet részesíti előnyben. Kisebb hibái ellenére a játék nagyon jó, noha az év játéka címért erősen meg kellene küzdenie majd az év végi felhozatallal. Akinek az első rész tetszett, nem fog csalódni. Aki pedig újszülöttként csöppen az akciójátékok világába, feltétlenül vessen rá egy pillantást. ■ **-=Flatline=-**

> Értékelés

92%

grafika	22/25
zene/hang	14/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

PRO döbbenetes képi világ > rabul ejtő hangulat > tömény szórakozás

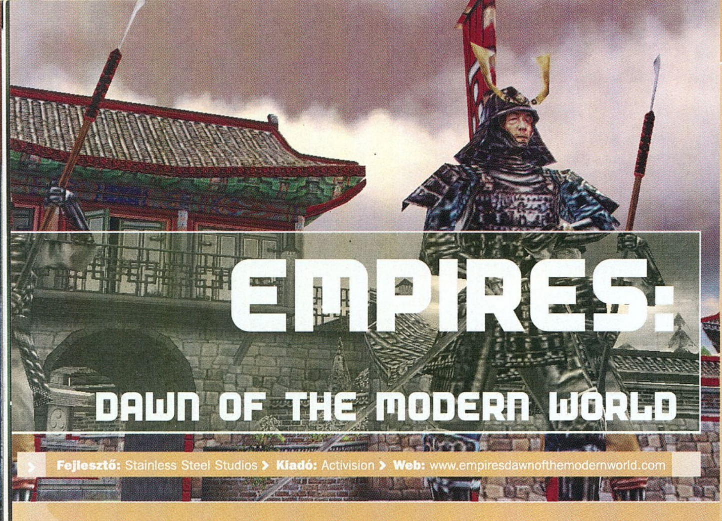
KONTRA rövid sztori > lebutított játékmenet > gyengécske AI

> CD melléklet
csalás háttérkép javítás demo

> Minimum gépigény
PIII700, 128MB RAM, 600MB HDD

> Aréna

Max Payne 1	90%
Freedom Fighters	84%
X-Men 2	65%



EMPIRES:

DAWN OF THE MODERN WORLD

> Fejlesztő: Stainless Steel Studios > Kiadó: Activision > Web: www.empiresdawnofthemodernworld.com

Az Empire Earth a maga idejében úttörő volt a 3D-s, valós idejű stratégiai játékok között. Megjelenésekor (2001 ősze) ez volt a csúcs; összetettségével, grafikájával és játszhatóságával kevés játék tudott versenyezni. Sajnos az eladások a vártnál rosszabbra sikeredtek, így Rick Goodman és csapata úgy döntött, hogy kiadót vált. Így kerültek el az Activisionhöz, akik boldogan finanszírozták Rick új játékát, az Empirest. Sokáig titokban tartották a fejlesztést, igazából csak az idei E3-on mutatták be a nagyközönség előtt, ott azonban óriási siker lett.

EMPIRE EARTH MOTOR 2.0. A játék lelkét az Empire Earth grafikus motorjának felturbózott változata biztosítja. Már a két évvel ezelőtt megjelent elõd sem volt pite, de a mostani valami elképesztően jól néz ki. Ilyen mértékű ráközelítést egyetlen stratégiai játék sem alkalmaz, ráadásul ezek az egységek nemcsak madártávlatból, hanem közelről is pofásan néznek ki. Minden apró részlet a helyén van, igaz, a karakterekre feszített textúrák alacsony felbontásúak, és néhol kissé homályosak. Nézzük azonban a dolgok előnyös oldalát, így legalább közepes teljesítményű gépeken is jól fut. Külön piros pont jár a fejlesztőknek a legújabb 3D-s technika bizonyos képességeinek a kihasználásáért (vertex és pixel shaders). A víz igen ütősen néz ki, a hajók szépen tükröződnek a felszínen. A mélyben tonhalcsapatok úszkálnak, néha egy-egy bolondos delfin ugrik ki a tengerből, a hullámok tajtékot vetnek a parti köveken. Nem lehet okunk a panaszra a szárazföldön sem: ragadozó madarak köröznek a levegőben, szarvasok, vaddisznók és medvék népesítik be az erdőket (kicsinyeikkel együtt). Pazarul néznek ki a játékban szereplő harcjárművek is, a sérülések látható formában jelennek meg, a lánctalpak nyomot hagynak a puha homokban, a becsapódó meteorok deformálják a talajt.

JÁTÉKMENET VAGY AMIT AKARTOK. Jól látszik, hogy a készítők elsősorban a játékos kényelmét tartották szem előtt. Aki játszott az Empire Earth-szel, az egyből otthon érzi magát, de az újoncok is pillanatok alatt elsajátíthatják a kezelést. Az Empire Earth 14 történelmi kora leredukálódott 5-re, de ez egyáltalán nem befolyásolja a játékélményt. A játék a korai középkorban kezdődik, ebben a korban még nem találták fel a puskaport, így a páncélozott lovasság volt az úr a harcmezőn. Ezt követte a puskapor kora, amikor a kezdetleges muskéták és ágyúk örökre megváltoztatták a hadviselést. Ezután jött a nagy birodalmak kora, itt már komoly lőfegyverek és tarackok mutatkoztak be. Az első világháborúban debütáltak a páncélosok és a harci repülők, s mint a második világháborúban, ezúttal is ezek játszották a főszerepet a hadműveletekben. A szárazföldi és a légi egységek mellett nem hiányozhat a flotta sem, a primitív, dárdavetővel felszerelt hadihajótól kezdve egészen a második világháborús repülőgép-hordozókig terjed a választék. Összesen kilenc, egymástól teljesen eltérő tulajdonsággal és egységekkel rendelkező népcsoport kapott helyet a játékban (Korea, Kína, USA, Németország, Franciaország, Anglia, Oroszország, Frank Birodalom, Egyesült Királyság). Érdekes módon az angolokat és a franciákat két csoportra osztották, külön nemzetet alkotnak az első három korban, csak azután fejlődnek tovább. Értelemszerűen nem választhatjuk kezdéskor az USA-t vagy Németországot, hiszen a XII. században ezek az államok még nem léteztek. Az első világháború elérésekor viszont választhatunk a modern nemzetek közül, ilyenkor teljesen áttérünk az új nép egységeire, technológiáira és épületeire.

HADVEZÉREK A TÖRTÉNELEM VIHARÁBAN. Az Empiresben három, egymástól teljesen különálló hadjárat kapott helyet. Mindegyik egy-egy kivételes képességű hadvezérhez kapcsolódik. Először Oroszlánszívű Richárdot ismerhetjük meg a XII. században, a harmadik keresztes háború előtt. Anglia akkoriban nagyon jelentős területeket birtokolt a mai Franciaország területéből, így érthető volt, hogy ez a két nemzet nem nagyon kedvelte egymást. A száraz történelmi tények mellett a hadjáratba bele lett szőve egy igen izgalmas történet is, melynek ugyan igen kevés köze van a valósághoz, mindenesetre remekül összefogta a különálló küldetéseket. A második hadjáratban a középkori Koreába látogathatunk el, ott a híres Yi Admirális bőrébe bújva kell meghiúsítanunk Japán hódításait. A XVI. század végén Japán a koreai félszigeten keresztül akarta megszállni Kínát. A túlerőben lévő és muskétákkal felszerelt megszállók ellen a parányi koreai seregnek esélye sem volt, így két hét alatt elfoglalták a fővárost, Szöult. Itt azonban az előrenyomulás megtorpant, mivel Yi Admirális a tengeren sikeresen megsemmisítette a japán utánpótlást. Legnagyobb győzelmét is ekkor érte el, amikor a 10-szeres túlerőben lévő japán flottát megfutamodásra kényszerítette. A sikerhez nagymértékben hozzájárult









a koreaiak titkos fegyvere, a teknősbéka hajó, vagy más néven a kobukson.

Az utolsó hadjáratban a második nagy világégés eseményeit irányíthatjuk az amerikaiak oldalán. Itt a jenki legönfejűbb, de egyben legsikeresebb tábornokát, Pattont személyesítjük meg. Patton rengeteg fejfájást okozott a főparancsnoknak, sorozatosan megszegte a szabályokat (a szövetségesek megígérték Montgomerynek, hogy ő foglalhatja el Messinát, de persze Patton mindenkit megelőzve felszabadította a várost), ezért a normadiai partraszálláskor csak másodhegedűs szerepkört kapott az egyik szárnyon. Ez a hadjárat is kapott egy jópofa történetet, amelyben olasz tudósok atombombát akarnak kifejleszteni Hitlernek. Felbukkan egy áruló is, aki át akarja játszani a terveket az oroszoknak, ezt persze a hős amerikai rangerek sikeresen megakadályozzák.

Az Empires egyik nagy előnye az, hogy a hadjáratokban szereplő küldetések nem arról szólnak, hogy egyetlen paraszttal megérkezünk a semmi közepére, majd innen kell felépítenünk a normadiai partraszállásban résztvevő szövetséges flottát és hadsereget. A küldetésekben szinte nem is kell építkeznünk, minden épület a rendelkezésünkre áll, nekünk csak győzelemre kell vezetnünk a rendelkezésünkre álló erőket. Minden küldetés elején megkapjuk a végrehajtandó feladatot, de innentől teljesen szabad kezet kapunk. Menet közben további, opcionális feladatokat is kaphatunk, ezek végrehajtása nem kötelező, de siker esetén további nyersanyagokat, illetve egységeket gyűjthetünk be.

A HÁBORÚHOZ NÉGY DOLOG HELL... A drága fejlesztésekhez és az egységek kiképzéséhez erős gazdasági háttérre lesz szükségünk. A hadjáratokban a fejlődés egyik legfőbb kerékkötője a nyersanyaghiány. Az Age sorozatból megismert piac teljesen eltűnt, így kereskedéssel nem juthatunk hozzá a hiányzó nyersanyagokhoz. Míg az Empire Earth-ben öt nyersanyag szerepel, ez a szám az Empiresben négyre csökkent, a vasat a fejlesztők feleslegesnek tartották, így megmaradt a kő, az arany, a fa és az élelem. A bányákban a munkásaink korlátozott számban dolgozhatnak, de új technológiák kifejlesztésével lehetőségünk nyílik a termelés hatékonyságának a növelésére. A hadjáratokban ugyan nincs lehetőségünk arra, hogy megelőzzük fejlettségben az ellenfelünket, de megfelelő gazdasági háttérrel a skirmish pályákon előfordulhat, hogy mi már javában a második világháborús játékszereinkkel szórakozunk, míg az ellenfél még mindig a lovas harcosokat szorgalmazza. Minden korszakváltáskor megjelennek az adott korra jellemző egységek, sőt, bizonyos esetekben lehetőségünk nyílik a régi egységek lecserélésére is. Ez persze nem mindig lehetséges, hiszen nagyon furcsa lenne, ha a fából épült vitorlás hadihajót egyik pillanatról a másikra átalakíthatnánk első világháborús hadihajóvá.

KÜLÖNLEGES ERŐK GYŰJTŐHELYE. A legtöbb valós idejű stratégiai játékban minden oldalon azonos típusú egységek állnak egymással szemben, mindössze a név és a grafika lett megváltoztatva. Az Empires szakított ezzel a hagyománnyal, itt minden nemzet



INTERJÚ

Mondanál néhány szót az Empires grafikus motorjáról? Van rá esély, hogy az új generációs 3D kártyák különleges effektjeit viszontlátjuk a játékban?

Az Empires grafikus motorjának alapjait az Empire Earth adja, de persze a fejlesztés 2 éve alatt teljesen át lett alakítva. Rengeteg optimalizáláson esett át, az egységeken lévő textúrák jóval nagyobb felbontást kaptak, megjelent a pixel shaderes víz, új fény-árnyékhatások kerültek be, felturbóztuk a robbanásokat, szóval nagyon sok minden változott.

Mi a helyzet a létszámmal, van valamiféle megkötés, hány egysége lehet a játékosoknak?

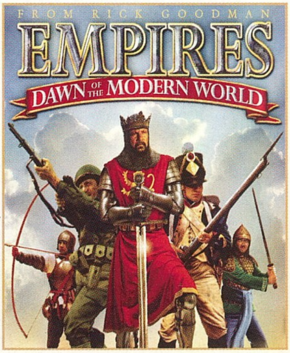
Megkötés igazából csak az egyjátékos hadjáratokban van, ez is csak azért, hogy az előre scriptelt eseményeket nem rontsuk el. Többjátékos üzemmódban csak és kizárólag a játékostól függ, mekkora sereg építését engedélyezi. Elméletileg nem elképzelhetetlen a többtízezres seregek egymásnak eresztése.

Mi az, ami megkülönbözteti az Empirest a többi valós idejű stratégiától? Miért kell ezt a játékot választani a stratégiarajongóknak?

A legtöbb RTS-ben az összes oldalon ugyanazok az egységek szerepelnek, csak más néven és átrajzolt grafikával. Az Empiresben viszont hét, egymástól teljesen eltérő civilizációt kapunk teljesen különböző egységekkel, minek következtében teljesen különböző stratégiát kell alkalmaznunk a győzelemhez.

Mik a tervek a jövőre nézve? Lesz kiegészítő lemeze az Empiresnek?

A megérdemelt szabadság után nekiállunk az első kiegészítőnek. Terveink szerint új korszakkal bővítjük a játékot, időben ez az 500-1000-ig tartó időszakot jelentené. A távolabbi tervek között szerepel még két korszak és néhány új nemzet, de egyelőre többet nem árulhatok el.









teljesen eltérő hadsereggel vonul hadba. Mindegyik félnek megvan a maga erőssége, ezeket kihasználva lehet esélyünk a győzelemre. Itt van mindjárt Németország: náluk messze a legerősebb szárazföldi egység a Királytigris. Pillanatok alatt képes áttörni az ellenséges egységek vonalán, de a levegőből érkező támadások ellen védtelen (a valóságban is így volt, a Királytigrisek nagy részét a bombázók intézték el). Minden nemzetnek vannak különleges képességekkel bíró egységei. Az egyik legmókásabb az angolok hajítógépe, mellyel a várfalak lerombolása mellett még pestissel fertőzött teheneket is behajítottak a gyalogosok közé. Ezt a képességét azonban csak egyszer használhatja, ezután várnia kell bizonyos ideig, míg újra feltöltődik. A fejlesztések rendszere is átalakult. A harcoló alakulatokhoz kapcsolódó tudományos fejlesztéseket a fegyvertárban kísérletezhetjük ki. Tegyük fel, hogy erősebb pajzsot szeretnénk adni a katonáinknak. A fegyvertárban feltalálhatjuk a páncélokat, de azok csak egyfajta egységre adhatók fel. Alaposan át kell gondolnunk a döntésünket, mert visszakozásra már nincs lehetőségünk, és előfordulhat, hogy egy másik haderőnem sokkal nagyobb hasznát látná annak a fejlesztésnek. Ugyanez vonatkozik az Egyetemen kikísérletezett tudományos áttörésekre is. Orosz oldalon például előidézhetjük mesterségesen a Tunguz meteor becsapódását, de csak korlátozott mennyiségben. Tömegpusztító fegyverekből igen kevés áll a rendelkezésünkre, ami helyén is való, hiszen a második világháború idején csak az amerikaiak rendelkeztek atombombával. A németek a nagy hatótávolságú V-2-es rakétasilókkal tartják rettegésben az ellenfeleiket, de ezen kívül egyik nép sem rendelkezik hasonló erejű pusztító fegyverrel.

Nem maradhattak ki a hősök sem: ezek a különleges egyének képességeiknél fogva kiemelkednek a közkatonák táborából, de persze ez korántsem jelenti azt, hogy legyőzhetetlenek lennének. Folyamatosan gyógyulnak, de persze a nagy túlerő simán lenyomja őket. Elhalálozásuk esetén azonnal véget ér a küldetés, így nem árt, ha megfelelő védelmet biztosítunk számukra.

AMI JÓ, AZ JÓ. A mesterséges intelligencia az egyik legkényesebb pont a stratégiai játékokban. Rick és csapata nagyon jól tudta ezt, ezért fokozott figyelmet fordítottak erre a részre. A harcoló alakulatok előszeretettel támadják azokat, amelyek ellen a legjobb eredményt képesek elérni, sőt, a nagyobb csaták előtt még arra is gondolnak, hogy kiiktassák az ostromgépeket. A parasztok az esetek többségében maguktól megkeresik a legközelebbi nyersanyaglelőhelyet, és munkához látnak. Nagyon bejött a létszámhatár eltörlése is, az Empiresben szinte korlátlan számban gyárthatunk egységeket, nincs semmiféle megkötés (ez a hadjáratokra nem igaz). Nagyon jók a multiplayer játékmódok is, a hadjáratok kivégzése után a skirmish pályákkal még nagyon sokáig elszórakozhatunk, erről a 10 nehézségi fokozat gondoskodik. Ezeken a pályákon előre meghatározhatjuk, hogy milyen stílusban akarunk játszani. Az "Action" beállítás mellett a korlátozott nyersanyaglelőhelyek miatt rákényszerülünk a gyors terjeszkedésre, illetve hódításra, itt se idő, se lehetőség a nyugodt, megfontolt építkezésre. Ennek pont ellentéte az "Empire Builder", ott hatalmas térképen egymástól teljesen elszigetelt birodalmak fejlődnek. Itt szinte korlátlan mennyiségű















nyersanyag áll rendelkezésünkre a fejlődéshez, így létrehozhatjuk álmaink birodalmát, anélkül hogy meg kellene ütköznünk az ellenséggel.

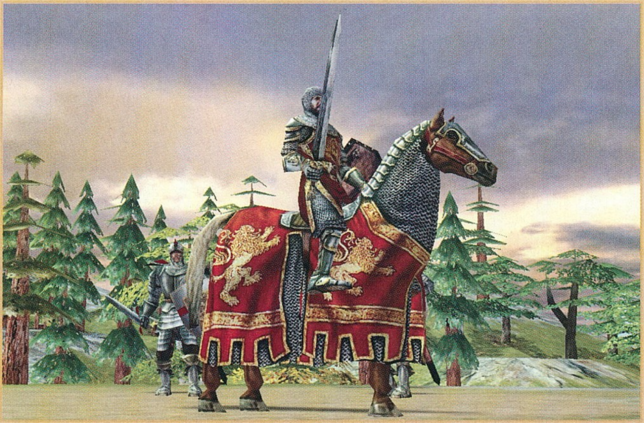
Rick Goodman és a Stainless Steel Studios

1995-ben Rick Goodman társtulajdonosként megalapított egy aprócska, akkor még ismeretlen céget, az Ensemble Studiost. A cég a Microsoft bábáskodása alatt kezdte meg az Age of Empires fejlesztését, ahol Rick fődesigneri posztot töltött be. A játék kiadása után azonban Rick szeretett volna továbblépni, de a kiadó az első rész sikere után mindáron ragaszkodott a rövid fejlesztési idő alatt elkészülő Age of Empires 2-höz. Rick ezután döntött úgy, hogy távozik az Ensemble-től, és elölről kezd mindent. Megalapította a Stainless Steel Studiost (1998), majd belefogott az Empire Earth fejlesztésébe. A munka két évig tartott, a kész játék 1999 novemberében került a boltok polcaira. Az akkori kiadó (Sierra) igen nagy reményeket fűzött a játékhoz, de az a sors szeszélye folytán nem lett sikeres. Egy évre rá még egy kísérletet tettek, ekkor jelent meg az Art of Conquest, az Empire Earth kiegészítő lemeze, de ez is megbukott. Rick ekkor határozta el, hogy kiadót vált, és szép csendben át is igazolt az Activisionhöz. Itt kezdődtek meg az Empires: Dawn of the Modern World munkálatai.

Az akadozó hadigépezet. Mint minden játék, az Empires is tartalmaz néhány egészen csúnya hibát. A legnagyobb gond (ezt az Empire Earth-ből örökölte) az útkeresés, a gép néha egészen elképesztő dolgokat képes produkálni. Nagyobb hadsereget szinte képtelenség rendes módon eljuttatni a térkép egyik sarkából a másikba. Az egységek egymásba gabalyodnak, tolják egymást maguk előtt (mókás, amint egyetlen gyalogos minden erőfeszítés nélkül eltolja a több tonnás tüzérségi löveget), a grafikák egymásba csúsznak, szóval az egész meglehetősen kaotikus. Nagyon hiányoltam az egységfejlődést, mindössze a németeknél és a koreaiaknál tapasztaltam azt, hogy bizonyos számú legyőzött ellenfél után az adott egység veterán lett (kicsit több HP-t kapott). Sebességben csak az igazán nagy pályák elején (amikor a gépnek még sok egységet kell számolnia) adódtak gondok, ilyenkor a gép alaposan leizzadt, de az ellenfél megtizedelése után helyreállt a rend. Nagyon nem jöttek be a hangalámondások sem, bizonyos helyeken a mesterséges akcentussal beszélő színészek szörnyen idegesítőnek hatottak. Ugyanez mondható el a zenére is: látszik, hogy a hangért felelős részleg megpróbálkozott az adott népcsoportra jellemző zenét becsempészni a küldetések közé, meglehetősen kevés sikerrel. Nagyon sok fejtörést okozott a vadászgépek és a bombázók irányítása is. Mivel csak korlátozott ideig képesek a levegőben maradni, ezért nagyon nehéz őket egyszerre bevetni az adott célpontok ellen (az egyedül támadó harci gépeket meg az ellenséges légvédelem nevetve leszedi).

Összegzés. Rick Goodman és csapata egészen jó munkát végzett, a játék hosszú napokra képes volt a monitor elé szegezni. Három hadjáratban, több mint húsz küldetést kellett végignyomni a győzelemhez, de nyugodtan állíthatom, hogy megérte a ráfordított időt. Igaz ugyan, hogy nem ez a játék fogja forradalmasítani az RTS-ek világát, de ettől függetlenül ajánlom minden otthoni hadvezérnek. Nagyon tetszett, hogy az Empiresben minden nemzet teljesen eltérő játékstílust igényel, így még hosszú távon sem válik unalmassá. ■ **Mocsy**





> Értékelés

87%

grafika	22/25
zene/hang	11/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	14/15
összhatás	4/5

PRO történelmileg hiteles hadjáratok > megfelelő szintű MI > látványos grafika

KONTRA útkeresési gondok > unalmas zene/hang

> CD melléklet
csalás háttérkép javítás demo

> Minimum gépigény
PIII500, 128MB RAM, 700MB HDD

> Aréna

Rise of Nations	89%
Empire Earth	85%
Age of Mythology	90%

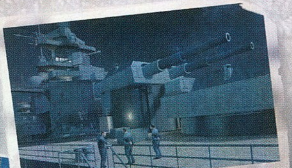
CALL OF DUTY™

Fejlesztő: Infinity Ward > **Kiadó:** Activision > **Web:** www.callofduty.com

> **„A szovjet hadseregben több bátorság kell a visszavonuláshoz, mint az előrehaladáshoz."**
> **Joszif Sztálin**

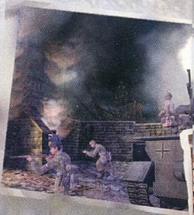
Hallottunk mi is Normandiáról. Sok kapitalistát kiirtottak ott, igaz? Pokol, pokol... nem új már nekem semmiféle pokol. Örülök, hogy eltemettem, ne kérdezzen erről! Igen, ott voltam Sztálingrádnál. Magának fogalma sincs az egészről, és ne is akarja, hogy legyen! Köpök a könyvére! Hogyhogy mit láttam? Mégis mit láttam volna? Halált, gyilkolást, tetemek százait, akiknek a kilyuggatott arcára iszonyat fagyott és... vér. Rengeteg vér. Nem, nem tudhatja, és ne is érezzen együtt! Hadd maradjon legalább annyi jutalmam, hogy én tudhatom, és én érezhetem, maga pedig nem. Egy sem érezheti a maguk katonái közül! Nekünk nem mondták, hogy meg tudjuk csinálni, hogy hősök leszünk. Tudja, mit mondtak? "Egy lépést se vissza! Egy lépést se vissza!" Ezt talán maga is ismeri - de nem tudja, hogy a saját tisztje lőtte fejbe azt, aki tett egy lépést vissza. Ezt harsogták akkor is, amikor a hajóra tereltek minket, és tehetetlenül úsztunk a Volga túlpartja felé. Rettegtünk. Hallottuk az üvöltéseket, a géppuskaropogást. A nácik vadászbombázói folyamatosan támadtak minket. A hajóoldalon átfúródó golyók több társamat még az út elején halálra sebezték. A mellettünk úszó kompokból sokat elsüllyesztettek. Mindenki meghalt rajtuk... Az egyik hozzánk közel a vízbe csapódott tetem mintha a gyerekkori barátom lett volna. Nem tudtam biztosan kivenni, mert még lángolt... Igazából, ha tisztán is látom, akkor már úgysem merem felfogni. Mindannyian tudtuk, hogy meghalni küldenek minket oda, és lassan nem is hallottuk a fegyvereket, nem is éreztük, mi történik körülöttünk, csak a domboldal tetején a házakat és köztük a német egyenruhákat láttuk. Az idegeink még az út alatt felőrlődtek. Akadtak persze, akiknek ez nem így ment - amikor a bombázók újra a hajónk felé zúgtak, többen menekülni próbáltak. Ahogy mondtam, a tisztek lelőtték őket. Igazából teljesen mindegy. Ahogy partot értünk, a hajónk találatot kapott. Egyedüli szerencsém - már ha szerencsének mondhatom -, hogy az elsők közt szálltam ki. A becsapódástól fél fülemre megsüketültem, és pár forgács az oldalamba fúródott. Az utolsó tiszta emlékem, ahogy a víz sistereg azoknak az égett, lemerülő darabjai körül, akikkel az előbb együtt utaztam. Nem éreztem fájdalmat. Igazából nem éreztem semmit. Nem gondolkodtam, nem számítottam, csak mentem, amerre ordították. Nem, nem tudtam, miért megyek oda, nem is fordult meg a fejemben ilyesmi. Azt hiszem, a túlélésem is teljesen ösztönös volt. Talán ezért nem őrültem meg. Mégis, mire emlékszem? Maga egy igazi rohadék. Rendben, most már befejezem! Nos... folyamatos tűzre; több mellettem elsüvítő golyó perzselte meg a bőrömet. Görcsösen szorongattam a tárat, amelyet kaptam. Eszembe sem jutott, hogy valamelyik halott társamtól fegyvert vegyek hozzá. Pedig belőlük több volt, mint a szabadon maradt földből. Csak futottam. Sokszor áttaposva rajtuk. Mindig valami fedezékbe - ennyi észt úgy látszik, meg tudtam őrizni. Nem tudom, mikor és miért, de egyszer csak, egész hirtelen töltetek csapódtak a partot kaszáló házsorba. Rengeteg töltet. A füsttől és a kőportól nem lehetett látni az eget, a dörgéstől a másik fülemre is lassan megsüketültem. Csak futottam. Egy kis lyukban találtam egy fél osztagot - még sosem láttam őket azelőtt. Ekkor kezdett kitisztulni az ég. Csönd lett, de már nem hallottuk. Belül azt hiszem, mindenki ugyanazt hallotta... és hallja most is, ha még nem vitte el az öregség. Köszöni? Írja bele a könyvbe ahogy elmondtam, szóról szóra, akkor nem fogok haragudni magára. Hogy nem is könyvet akar írni belőle? Micsodát? Számítógépes játékot? Hogy mások is átélhessék?! Ha maga is ott lett volna, nem akarná. Tegye, mit bánom én már, csak menjen ki innen! Menjen, ne lássam itt tovább!

Elvesztjük az ítélőképességünket, ismereteinket, hosszú évek fejlődésének eredményét jelentő tudatunkat, és az utolsó csepp empátiát, ami valahogy belénk nevelődött, mert / közben / majd ujjmozdulatokkal fosztjuk meg egymást az élettől. Gyilkolunk válogatott szörnyűségeket okozva ismeretleneknek. S a helyett, hogy tanulva a milliónyi példából, megpróbálnánk távol tartani magunk mindettől, számítógépes játékokat hozunk létre - amelyeknek mindegyikünk örül. Egyik részünk, mert pénzt kap, másik részünk, mert az első jól szórakoztatja. Ne értsetek félre, senkit semmiről nem akarok lebeszélni, sem meggyőzni, és természete-













sen e pár sor okoskodás sem oszt vagy szoroz semmit az önpusztítás törvényszerű folyamatán (ezen érett ember amúgy sem próbál segíteni). Csak mikor reggel a buszon azt hallom, "De k*rva jó a Sztálingrád a Call of Dutyban!", vagy mikor valamelyik játékmagazinban azt olvasom "Brutális fejlövésekkel lehet büntetni!", úgy érzem, hogy valakinek nagy ritkán már a fenti közhelyeket is ismételgetnie kell. Ha most az ellenkezőjét gondolod, akkor tényleg felesleges, neked van igazad. A Call of Duty, mint termék, tényleg jó.

A CALL OF DUTY, MINT TERMÉK. Az install felületen és a menürendszeren egyből észrevehető a kiadóváltás - amennyiben beszélhetünk ilyesmiről. Mindkettő az Activision termékek, közelebbről az RtCW jegyeit viseli magán. Az intro kitűnő - mire a végére érünk, már, mint minden II. Világháborús játékok csúcsát, tiszteljük a programot. A közben felúszó feliratok már az első pillanatokban sulykolják a Call of Duty kimagasló erősségét, a play alone stílus eltemetését, a hatalmas seregeket, az igazi háborús hangulatot biztosító játéktervezést. Annak ellenére, hogy már évek óta folyamatosan alakul át a first person shooterek dinamikusabb vonala ebbe az irányba, az ügyes felvezetésnek köszönhetően mégis döbbenten fagyunk a monitor elé, mikor először búgnak fel az addigi csendet megtörve a légvédelmi szirénák, felettünk felett szövetséges gépek húznak el, és belőlük záporként hullanak alá ejtőernyős társaink - pár másodperc múlva pedig mindent ordítozás és géppuska-kerepelés tölt be. Igen, élmény. Bár az egyszemélyes küldetéseket sem irtották ki gyökerestül, a játékmenet pont olyan, amilyennek ez a bevezetés sugallja. Folyamatosan pergő, enyhén filmszerű akció, melyben a pár másodperces üresjáratok legfeljebb a következő hullám előtti feszültség fokozását szolgálják. A hullámok pedig jöhetnek támadás, védekezés vagy egyszerűen a túlélést célzó rohanás képében. Többször kell például az előzőleg bevett terepet biztosítanunk egy másik napszakban az azt visszafoglalni vágyó németek folyamatos özönlésével szemben. Energiatakarékos, mégsem zavaró megoldás.

A németek jelentik a játék egyetlen állandó szereplőjét, mivel küldetéseket mind amerikai ejtőernyős, mind angol kommandós, mind pedig orosz, egyszerű golyófogóból helyzet nevelte mesterlövészként kell teljesítenünk. A konfliktusok alapjaként relatíve változatos célok szolgálnak. A leggyakoribb feladat a légvédelmi vagy antitank ágyúk megsemmisítése, valamint kulcsdokumentumok megkaparintása a jól ismert európai hadszíntéren. Némileg egzotikusabb a hajóelsüllyesztés az óceánon, a híd ellenőrzés alá vétele és megtartása, a hadifogolymentés, a duzzasztó-

„Akármilyen szükséges, akármilyen igazságos, sose gondold, hogy a háború nem bűn!"
Ernest Hemingway

COMPO

Szeretnél egyet a három eredeti Call of Duty-ból?

Válaszolj az alábbi három kérdésre, s egyike lehetsz a szerencsés nyerteseknek!

Mikor támadta meg Németország a Szovjetuniót a második világháborúban?

Hol volt minden idők legnagyobb páncélos ütközete?

Mikor lépett be az USA a második világháborúba?

A megoldásokat 2003. december 31-ig várjuk a következő címre, nyílt levelezőlapon:

Gamer Magazin szerkesztősége, 1300, Budapest 3., Pf.: 210

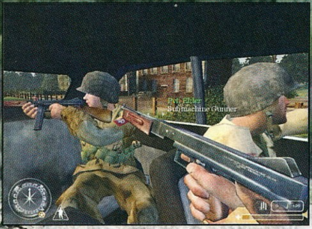














> KÜLÖNVÉLEMÉNY

3 és fél éve számítok hellyel-közzel aktívan versenyző Unreal Tournament játékosnak, és meg kell, hogy mondjam, nem találtam még olyan programot, mely képes lenne csapatjáték filingben ütni a Capture The Flag partikat kedvenc klánommal és szerencsétlen német áldozatainkkal. Társaim sokszor csábítottak a Battlefield 1942, a Day Of Defeat, vagy a Medal Of Honor irányába, de végül mindig visszatértem (velük együtt) a gyökerekhez. Most változni látszik a helyzet, mindenkinek leesett az álla a csapatból, mikor kipróbáltuk hálózatban a Call Of Dutyt. A Teamspeak beszélgetést közkinccsé kellene tenni, mindent leírna az élményről, melyet a többjátékos mód ad. Végre megvan az a többlet, amelyet nem kaptunk meg eddig az újabb taktikai csapatjátékokban. Helye van az egyszemélyes rambózásnak és az önfeláldozó felfogásnak egyaránt, a kettő egymás nélkül nem is működhet a CoD esetében. Hiányoltam jó pár ötletet, amelyet már évek óta beledolgozhatnának a játékokba, ha a multisok véleménye kicsit is érdekelné a fejlesztőket. Ezek ezúttal sincsenek beépítve, de sebaj, a gém felhőtlen estéket fog okozni, abban biztos vagyok. A kérdés már csak az, hogy meddig... Remélem, sokáig :) ■ -=FLATLINE=-

gát elleni merénylet (bár az RtCW-vel való hasonlóság itt kifejezetten szembeszökő), a V2 bázis kiiktatása (ez sem teljesen újdonság), a reptér bevétele, vagy épp a tankgyár elleni szabotázs. A gyalogos küldetések egyhangúságát kiválóan törik meg azok a közbeiktatott jelenetek, melyekben egyik társunk mellettünk vadul vezet valamilyen járgányt (személyautót, furgont, és tényleg vadul) ránk pedig az út biztosítása hárul géppuskával, vagy épp' bazookával. Ezek az epizódok határozottan jobban konstruáltak a MoHAA hasonszőrű részeinél, ellentétben azokkal a pályákkal, melyeken tankparancsnoki szerepkört osztanak ránk. Talán az újdonság varázsának hiánya, talán az egyhangú téli táj teszi, de a páncélos irányítása már nem olyan élvezetes, mint volt anno. S a felsorolás végére maradtak a sokat reklámozott nagyjelenetek, Sztálingrád partjának, majd a Vörös térnek a bevétele, fináléként pedig a vörös zászló felhúzása a Reichstag tetejére (mely számunkra igen rosszul csengő szimbólum). Ezek - igazából csak az első kettő, az utolsó már összecsapottabb, és érvényes ez magára a program utolsó negyedére is - a történelem után kétségtelenül a játéktörténelembe is felejthetetlenül vonulnak be, akárcsak a MoHAA Omahája. Kár, hogy minden ilyen jelenet valamelyik ismert film alapján került megrendezésre (ahogy az már egy ideje divat a II. világháborús shooterek körében) alaposabb történelmi utánajárás helyett. (Evvel kapcsolatban hadd idézzem Gabe Newellt: "Tovább kell már lépnünk a játéktervezésben néhány kiváló film nevezetes részleteinek teljes bemásolásánál! Nekünk kell alkotnunk őket!") Hatásosnak persze így is hatásos.

A megrendezettség a játék egészére kiváló szó, lévén, hogy az akció üresjáratmentes pergése, folyamatos és maradéktalan beragasztásunk az események sodrásába csak ezáltal érhető el. Ennek azonban egyenes következménye a linearitás, valamint a szabadság és a gondolkodás szerepének drasztikus korlátozása. A Call of Dutyban rengetegszer állják utunkat láthatatlan falak, ám annál kevesebbszer találkozunk alternatív megoldási lehetőségekkel. Röhej, de ha nagy ritkán elénk vetődne egy logikai feladat-esélyes helyszín, a megoldás máris sárgán villog. Ez a játék bevallottan nem erről szól, el kell fogadni - nem lesz túl megerőltető. Kárhoztatni érte az alkotókat már csak azért sem lenne fair, mert a program így sem válik Serious Sam-szintű unalmas arcade darálássá. A tapasztalatot tükröző pályatervezés, az ellenfelek és katonáink jól kiegyensúlyozott scriptjei, s az, hogy két sorozattól még a könnyebb fokozatokon is mehetünk idézetet olvasni (lásd box) reális, taktikai érzékünket folyamatosan igénybe vevő, izgalmas harcot biztosítanak. A mesterséges intelligencia szerepénél a scripteké tényleg jelentősebb, igen kevés mozdulatot tesz mind a szövetséges, mind az ellenséges fél a nélkül, hogy az előre le lenne tárazva. Jelentős hátrányát ennek úgy is csak a sokadik visszatöltés után éreznénk, az viszont szinte tudástól független nem jellemző, és a bakák mentségére legyen mondva, ha tényleg teljes egészében az AI-ra hagyatottak, még akkor is kifejezetten életszerűen viselkednek. Taktikai érzékünk kiaknázásában további szerepet játszik a kúszással teljessé tett mozgáskultúra, realitásérzetünk növelésében pedig a fegyverek simán vállra tartásakor jelentkező pontatlanság, és így az iron sight (szemhez emelés) alkalmazásának szüksége. Erre tehát rábólintottunk. Amit nem nézünk el, az a program szavatossági értéke. Szilaj elhatározással és pár kávéval elsőre akár egy éjszaka alatt is végigpörgethető, s a fenti jellemvonások még csak újrajátszásra sem motiválnak.

Természetesen ezen azért korrigál az - ismét csak a derék Activision szokásként jegyezhető - különválasztott multiplayer mód, bár sajnos nem sokat. Hiába kapunk öt különböző játékmódot, ha egyik sem hordoz különösebben csábító eredetiséget. Az első kettő deathmatch és team deathmatch, a különleges nevű maradék háromból kettő meg ismert - például Wolfensteinben is látható - összetett feladatok külön ollózása. A Retrieval afféle csonka Capture the Flag, melyben csak az egyik csapatnak kell a másik bázisáról egy tárgyat a sajátjára szállítania, míg a Search and Destroyban a

„A háborúzás csak akkor érhetne véget, ha a halottak feltámadnának."
Stanley Baldwin

„Csak a halott látja a háború végét."
Platón

„Amíg ember, addig háború is lesz."
Albert Einstein









szövetségeseknek szükséges két céltárgyból egyet felrobbantaniuk (a mód kicsiny pikantériáját még azzal is elvették, hogy ha egy helyre már letettük a dinamitot, a másikra már meg sem próbálhatjuk). A Behind Enemy Lines az egyetlen, mely mérsékelt fantáziáról árulkodik. Ezt választva a szövetségesek célja az életben maradás meghatározott ideig, melyet lerövidíthetnek, ha közben aktívan pusztítják az ellenséget. A németek vadászatát itt még a radar is segíti. A körök elején csak fegyverválasztási lehetőséget találunk, kasztot nem, ahogy a küldetés-alapú módokban a respawn sem lehetséges. Biztos, egyszerű és unalmas CS alapok. Pályákat szintén szép számmal találunk, de mivel mindegyikük a single player térképek nem túl nagy igénnyel optimalizált változata, messze állnak a kifejezetten többszereplősre tervezettek taktikai mélységektől. A végeredmény még így sem rossz, köszönhetően a tisztességes alapanyagnak, de pár óránál tovább nem jelent örömöt a foglalkozás vele.

A feljebb elsoroltakat még mindig a Quake III Arena teljesen logikusan választott négyéves motorja mozgatja, és még mindig szinte kifogástalanul. A képernyőn átlagosan látható poligonok száma nem tölt ki egy képernyőt, tény. A textúrákat néha enyhén életlennek találhatjuk, és a bump map sem dobja fel a látványukat, tény. A sebesség óriási tömegjelenetek esetében is elfogadható - ez is tény. Az Infinity Ward emberei technikailag már tényleg minden lehetségest kihoztak a motorból (hányszor mondták már ezt az id veteránjára). A víz az egyik legszebb pixel shaderes megoldás, amit eddig láthattunk (igaz, bele nem gázolhatunk), a robbanások és maga a tűz pedig amellett, hogy meglepően valószerűnek hatnak, lélegzetelállítóan látványosak. Az igazi megdöbbenést azonban a különösen életveszélyes nyomásváltozások után módosult érzékelés- és tudatállapotot leképezni hivatott, shellshockra keresztelt, itt debütáló effekt kelti, amikor először csapódik be közvetlen közelünkben egy töltet. A táj szellemképessé változik, hirtelen mozdítva fejünket teljesen elmosódik, a hangok tompa morajjá torzulnak, az időérzékelés lelassul. Remélem, pár kép a környéken szemlélteti mindezt - de ha nem, akkor is biztosan el tudjátok képzelni. Ami ténylegesen kifogásolható, az kizárólag az utolsó pályákra fokozottan érvényes - részletszegénység, és a meglévő részletek statikussága. Néhány helyszín kidolgozását kifejezetten trehánynak éreztem, s az, hogy még egy villanykörte kilövésének interaktív élményével sem takarhattam el a szemem elől, különösen súlyosbította a helyzetet.

A Medal of Honor egy modellre épülő, ám akkoriban kétségtelenül a lehető legemberszerűbb mimikára képes karakterszisztémáját egy az egyben a kukába hajították (feltehetően a régi társaikhoz hasonlóan ők is kaptak volna egy idézést, ha nem így tesznek), és visszatértek a klasszikus, legutóbb a Jedi Academy által alkalmazott karakterépítéshez. Én ennek örülök. A mozgások sutaságának már kevésbé. Bocsánat, de egy futó katonára nézve az ember egyből a gatyába ürítésre asszociál. Lehet, hogy ezzel csak azt próbálták behozni, amit a vér mérséklésével elvesztettek a realitás könyörtelen ábrázolásának terén.:) A mozdulatok palettája egyébiránt elismerésre méltó valóságos/filmszerű elemekkel gazdagodott. Társaink átvetik magukat az akadályokon, a falhoz lapulnak, nyílt terepen görnyedten, fejüket védve rohannak.

„A nagy hazafiak mindig azt mondják: Meghalni a hazáért! Sosem azt: Gyilkolni a hazáért!"
Bertrand Russel

A Call of Duty első csatájának hangjait megtapasztalva először alig hittem a fülemnek. Ez a teljes realizmus. A robbanások végre nem tompítottak, a harc hangereje nincs a csendes meneteléssel, beszéddel szinkronizálva, s a fegyverek minden eddiginél dobhártyába hatolóbban és élethűebben szólnak. Valami persze most is kell, hogy rontsa az összképet, és ez az oroszok szövegeinek - természetesen angolul történő - felmondása. Ilyen C-kategóriás, iszonyúan túljátszott szinkronszínészi tevékenységet már rég nem tapasztaltam. Magukról a szövegekről is lerí, hogy a stúdió még hírből is alig ismeri az ekkor uralkodó orosz morált. Néha szinte már az ott elszenvedettek meggyalázásának éreztem. A zene a szokásos dallamos-szimfonikus. Hangszerelését tekintve egy hajszálnyival elrugaszkodik a hollywoodi standardtól, ami dicséretes és frissítő.

A Call of Duty be fog lépni az fps-ek "panteonjába". Akadnak ugyan hiányosságai - de e felett jóval kevesebbszer vontuk össze a szemöldökünket, mint ahányszor az állunk esett le. Be fog lépni, és helyet foglal majd valahol a Medal of Honor alatt - mi örülünk neki.

Lucas Z



„A halál megold minden problémát. Nincs ember, nincs probléma!"
Joszif Sztálin

„A katona egy darab színes szalagért hosszan és keményen fog küzdeni."
Bonaparte Napóleon

> ÉRTÉKELÉS

89%

grafika	22/25
zene/hang	14/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	14/15
összhatás	4/5

PRO tökéletesen megrendezett háborús tömegjelenetek > friss látvány- és hangelemek

KONTRA rövid > láthatatlan falak közé szorít > felületes háttérismeretek az orosz kampánnyal kapcsolatban

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII600, 128MB RAM, 1.4GB HDD

> ARÉNA

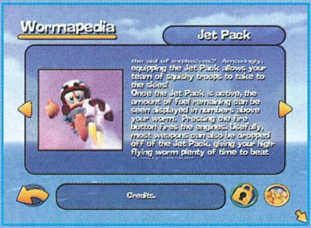
Medal of Honor: Allied Assault	93%
Return to Castle Wolfenstein	92%
Battlefield 1942	94%



WORMS 3D

> **Fejlesztő:** Team17 > **Kiadó:** Sega Europe > **Web:** www.worms3d.com

A gilisztákról, kukacokról, férgekről általában nem szoktak izgalmas, vidám, élénk érdeklődéstől övezett értekezéseket tartani. Az első ízben immár nyolc éve megjelent, a Team 17 nevéhez köthető kukacokról mégis dicshimnuszokkal kísért élménybeszámolók születnek rendre a játékokkal foglalkozó lapokban.



Az ötlet már 1996-ban felütötte fejét a Martyn Brown által vezetett brit csapatban. Az útkeresés során még a Quake és az Unreal motorja is szóba került, de különböző, ma már talán szerencsésnek tekinthető okok miatt a Worms 3D koncepciója valahogy nem akart megszületni. Végül a belső fejlesztések elérték a kitűzött célt: a 2D-s játékmenet teljes megtartását 3D-s motor mellett. Az első játékkal töltött órák is bizonyítják, hogy a menetekben elhulló giliszták nagy száma ellenére sem fenyegeti őket a lemmingekhez hasonló kihalás veszélye a 3D-s váltást követően.

Az ilyen játékokkal kapcsolatban, amelyek a játékosok nagyon széles körét képesek magukkal ragadni, nehéz kapaszkodót találni, ami mindenki számára egyértelműen írja le a játék hangulatát. Éppen ezért, bár nagy múlttal, hagyományokkal rendelkező harci kukacokról van szó, mégis ott érdemes kezdeni, ahol először felbukkant a föld alól kézigránáttal a kezében egy vigyorgó, rózsaszín, fedetlen test.

Apró kis gyűrűsférgeink csapatai csekély méretű szigetek birtoklásáért folytatnak meglehetősen eldurvult vetélkedést. Az ellenséges csapat gimyóinak leradírozása érdekében szinte mindent bevetnek. A fegyverarzenál egy részét éppen ezért olyan titkos fegyverek alkotják, mint a banánbomba, a kerge marha, vagy az ingerült nagyanyó. Az egzotikumok mellett azonban a legnagyobb szerepe a ballisztikus fegyvereknek van. A bazooka, vagy a különböző gránátok célba juttatásához a kilövési, hajítási szög mellett annak erejét is pontosan meg kell határozni, hogy a röppálya végén éppen egy ellenséges kukacot lepjen meg detonációjával.

Ballisztikus célbalövősdik természetesen tömegével akadnak a horgára annak, aki a freeware játékok között kutat. A Team 17 neve azonban már régóta egyet jelent az egyszerű ötletek tökéletes (state-of-the-art) megvalósításával. A Worms korábbi epizódjainak sikerét is a mérhetetlenül magas szintű játszhatóság, a szórakoztató hangulat és a számtalan játékmód jelentette. A rendre kétévente beköszöntő Worms epizódok ugyanezek a prioritások mellett finom mozdulatokkal csiszolták tovább a játékot. Mindezek most sem szenvedtek csorbát. A veszett giliszták világa két jelentős elemmel, egy harmadik térbeli kiterjedéssel, valamint egy nagyon könnyed és őrült látványvilággal bővült ezúttal.

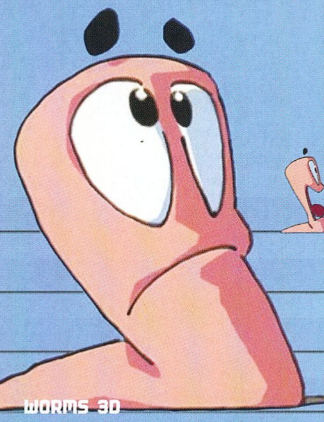
A Worms térugrása minden bizonnyal a fejlesztőknek is komoly feladatot adott, ám a tapasztalt gimyótábornokoknak is okozhat némi fejfájást eleinte. A játékot övező bűvös hármas jellemzi a nézőpontokat is. Elsődleges szemszögünk a gimyóra tekint, ám ez a nézőpont a tereptárgyakban megakadhat, ami



azonban megakadályozza, hogy "belelógjunk" a terepbe. A szigetek áttekintéséhez szükséges madár perspektíva egy rögzített magaslati pontról tekint le, ami jó alkalmat ad a távolságok felméréséhez. A pontos célzáshoz persze ez sem lenne elég, így irányzékunkat az első szám, első kukac nézetben lehet precízen beállítani.

Akik már játszottak a Worms valamelyik epizódjával, tudják, hogy az egész lényege a játékba csempészett stratégia, amely nélkülözhetetlen, hogy a körökre osztott játékmenetben a rendelkezésre álló fegyverekkel a többi csapat fölé kerekedjünk. Minden csapat több különböző helyre telepített kukacból áll, akik jobb pozíciók elfoglalása érdekében mászni is tudnak. A körök szigorú időkorlátokat tartalmaznak, ami besegít a játékmenet











A TEAM 17

Annak ellenére, hogy lapunk hasábjain nem sokat hallunk a csapat nevéről, egy több mint tíz éve az iparban lévő fejlesztőgárdáról van szó. A Team 17 kezdetét meghatározó tagjai a Worms 3D stáblistájában is megtalálhatók. Pályafutásukat Amigán kezdték, ahol nevük a profi minőséget, a sebességet, a játszhatóságot és a kiemelkedő grafikát együtt jelentő fogalommá vált. Szinte valamennyi játékukat egyetlen szál köti össze. Sosem teremtettek új műfajt, mindig ismert alapra építettek. Volt válaszuk szinte minden egyszerűbb műfajra, mint a platform, a shoot'em up, a klasszikus Asteroids, vagy az Artillery Duel. Az utolsók között voltak, akik az Amiga platform süllyedő hajóját elhagyták, majd PC-s és konzolos vizekre eveztek. Az első Worms is már 8 platformon jelent meg. A nagy nevekhez képest mérsékelt, de tartós sikerüket jól jelzi, hogy a Worms által teremtett kukacok lassan a Team 17 meghatározó figurájává válnak, amelyet a millió feletti eladások és a már kilencedik Worms játék is igazol. A korábban számtalan kiadóval együttműködő Team 17 játékát ezúttal nem más, mint a Sega adja ki. Az a Sega, amelyik jól tudja, milyen fontosak az emblémaállatok, ez pedig garancia lehet a kukacok ismételt visszatérésére.

izgalmának fokozásába, no meg néha keresetlen szitkok elröppenéséhez is hozzájárul. A játék elsődleges alkalmazási területe a kollektív, székváltós multiplayer. Ennek fényében egy kör mindig a csekély székváltási idővel kezdődik, amit körünk ideje követ. Ez idő alatt,



ami jellemzően kb. fél perc, ki kell találni, hogy milyen célpontra, milyen fegyvert vetünk be, majd az irányzék beállítása után a tűzerő kalibrálásával elsütni a cuccot. Körönként csak egyetlen fegyver használható, de előtte még csúszkálhatunk is kedvünkre. A lövés, a hajítás és egyebek után kapott igen rövid időt még felhasználhatjuk mozgásra, visszavonulásra is. Így, mivel az ellenfél körében tehetetlenek vagyunk, fedezékbe húzódhatunk, vagy csak megkavarhatjuk a már ránk állított célzókat. Aztán jön a következő kör, meg a következő, mindaddig, amíg egynél több csapat áll talpon, akarom mondani, hason.

A terep maga nem teljesen elhanyagolható a játékokban. A Worms esetében különösen fontos ennek változatossága, hiszen a sztori - a játék jellegénél fogva - nem erőssége. A terepgenerátor egy rakat paraméter fényében teremt mindenféle szigeteket, ám ezek nagyon sablonosak. A magányos küldetésekkel összefüggésben azonban számtalan, a korábbi Worms játékokhoz hasonlóan eredeti, humoros, egyúttal rendkívül látványos szigetet rejt a program. A küldetések végrehajtása, a titkok felfedése nyitja meg ezeket a szinteket, csak néhányat említve:

- **Wormaha Beach-partraszállás**

A szövetséges kukacok első hullámának ostroma a náci girnyók bunkere előtt.

- **Süllyedő "Titanic"**

A kettétört Titanicon zajló csata a mentőcsónakokért.

- **King-Kong végjáték**

Az irgalmatlan felhőkarcoló tetején repülők lengik körül az óriás gorillát, miközben a kukacok repülőről-repülőre teleportálva irtják egymást.

Nemcsak az ejtőernyőn érkező csomagok és a terepen lévő tárgyak begyűjtésével, felrobbantásával használhatjuk ki a terep nyújtotta lehetőségeket. A robbanások által alakított terep sem újítása a harmadik epizódnak, de nyilván minden eddiginél látványosabb, amikor egy kukac alól kirobbantjuk a talajt. A talajdeformáció olykor nagyobb négyszögletes területeket hagy maga után, összességében azonban jól működik a poligon/vogel motor. Nincs akadálya a korábbi 2D-s pályákon alkalmazott alagútrobbantási módszernek sem.

A multiplayerre kihegyezett játékban szinte meglepetés a nagyon erős egyjátékos küldetéssorozat, amelyet további versenyek egészítenek ki. Ezekben gyakran egészen egyedi célokat kell teljesítenünk a lehető legrövidebb idő alatt. Ezek a feladatok is segítenek feloldani a játék újabb és újabb terepeit, küldetéseit.

A Team 17 túlterhelt Worms 3D fórumai is jelzik, hogy sikerült életben tartani a kukacok iránti érdeklődést. A külső nézet olykor nehéz használatát és a szabad kameramozgatás hiányát leszámítva nem lehet belekötni a játékba. A kukaccsapat már elindult, hogy meghódítsa a világot. Nem hiszem, hogy bárkinek érdemes ebből kimaradni. ■ Lázi

> ÉRTÉKELÉS

92%

grafika	23/25
zene/hang	14/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

PRO rengeteg játékmód > hadjárat pályák változatos témái > „személyre szabható" kukacok (hangok, nevek)

KONTRA csorbult az áttekinthetőség

> CD MELLÉKLET

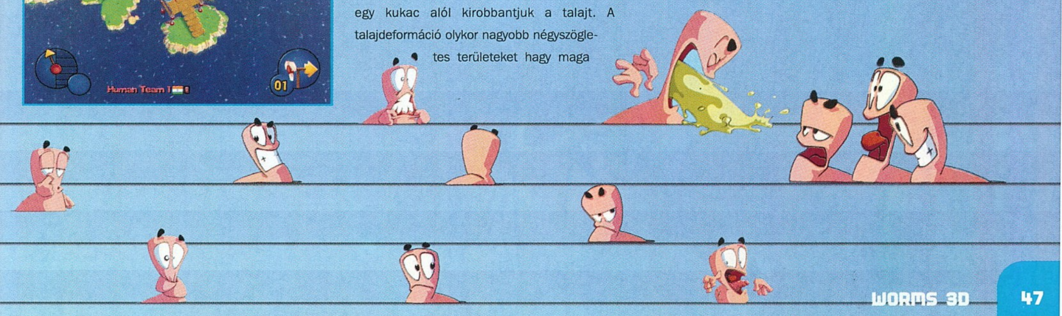
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII800, 256MB RAM, 1.4GB HDD

> ARÉNA

Worms Armageddon	87%
Worms 2	85%
Artillery Duel	83%



EA SPORTS FIFA FOOTBALL 2004



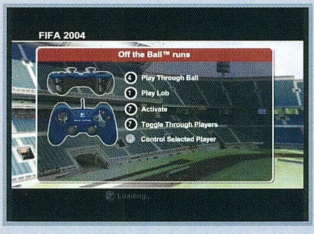
> **Fejlesztő:** EA Sports > **Kiadó:** EA > **Web:** www.ea.com

A jól kitalált dolgok sokáig lekötik az ember figyelmét, ilyen ez a foci nevű cirkusz is. Világszerte milliók vetkőznek ki emberi mivoltukból egy-egy kapott/rúgott gól láttán.
"A futball olyan játék, amelyet 22-en játszanak, és a végén mindig a németek nyernek" - mondotta volt annak idején, jó néhány mérkőzés és, gondolom én, pár rund sör után Gary Lineker. Sokszor idézett, szép mondat ez, főleg egy angol szájából. Márpedig, ha valaki, akkor az angolok értenek a focihoz. Ezt duzzogva ugyan, de elismerem. Mi, magyarok sem vagyunk ezzel másképp. Mi is szeretjük a focit. Érteni is értjük. Már, ami az alapszabályokat illeti, de valahogy az utóbbi időben már csak kontrollerel a kezünkben tudunk épkézláb eredményeket elérni. (Fáj a szívem, hogy a nagy focistáink nevei, melyek hallatán görcsbe ugrott a világ gyomra, már csak poros emléknek tűnnek az idő múlásával. De ezzel nem csak én vagyok így szerintem...)

AZ A SZÉP ZÖLD GYEP. A futballt szerető embereket megvizsgálva joggal merül fel a kérdés: mit is csinál a szürke hétköznapokban megfáradt, önmagát sportrajongónak tituláló homo sapiens, akit speciel két ballábbal áldott meg a mindenható? Három alternatíva közül választhat: Nyáron összeverbuválja hasonlóan magas kvalitásokkal bíró barátait, és iszonyatos elánnal, magát Ballacknak, vagy Raulnak képzelve lemegy a grundra bőrbogyót kergetni. Télvíz idején jön a kettesszámú változat. Ilyenkor a fent említett sportmen úgy gondolja, hogy nincs is jobb, mint összeülni a haverokkal egy füstös kocsmában, BL összecsapást sasolni egy árpaszörppel feltöltött krigli mellett gubbasztva. Nomármost. Ha épp nincs rangadó, vagy mondjuk nem olyan a meccs, amitől az embernek katarzisa van, előtérbe kerül a "gémpedre izzadt ujjakkal történő ordibálás a monitor előtt" változat is. Az imént említett tárgyakon, vagyis a hardveren kívül szükségünk lesz még némi szoftverre, hiszen lássuk be, e nélkül szeretteink előbb vagy utóbb a vigyorgóba tuszkolnának minket, mivel nagyon megrendítő látvány lehet egy sötét monitor előtt őrjöngő játékos...
Az Electronic Arts már hosszú évek óta sikerrel akadályozza meg szeretteinket e botor célok végrehajtásában. Nem lesz ez másképp 2004-ben sem... Vagyis irány a gyep.

MATEK, SÁR, FIKUSZ, ANYAJEGYEK. Hosszú évek óta az október végi, november eleji várólista élén a FIFA / NHL / NBA trió trónol, sokak szerint joggal. Lehet vitatkozni, mennyire jók, vagy rosszak az EA által elénk tálalt sportjátékok, de egy biztos, kivitelezésük tekintetében, már ami a külcsínt illeti, mindig is hosszú mérföldekkel megelőzték a trónra törő konkurenseket.
Az az igazság, hogy az EA sportjátékai is azt a teóriámat igazolják, hogy előbb-utóbb élő emberekkel fogunk játszani. Ez esetben azonban a fikuszt arrébb kell majd pakolnom a nappaliban, mert ha Linke egy becsúszó szereléssel felrúgja azt, az asszony letépi a... fülemet.
A FIFA 2004 hihetetlenül realisztikusra sikerült. Esőben a játékosok meze sáros lesz, ha elfekszenek valamilyen okból. A játékosok arca, mint mindannyiunké e földön, végre aszimmetrikus. Olyan részletekre is odafigyeltek, mint az anyajegyek, a sérülések, a fogak, az arcszőrzet. Egy szó, mint száz, ismét magasabbra került az az ominózus mérce, és nagyon fel kell kötni a konkurens grafikusoknak a fehérneműket, ha ezt überelni akarják! Az igazsághoz azonban hozzátarozik az is - ha gonoszkodni akarok, akkor meg pláne -, hogy a játékosok kezeivel azért én még elbíbelődtem volna egy picit... Néha úgy tartják e végtagjaikat, mint azt a táncparkett közepén lötyögő, csajozni vágyó, komplexusokkal küszködő tinédzserek a Csillagfény diszkó 10 órás matiné összejövetelén teszik. Olyan, mintha nem tudnának vele mit kezdeni, mintha nem a testük szerves részét képeznék, hanem csak valaki odaragasztotta volna őket.









A labda fizikai modellezésébe megint csak nem lehet belekötni. Zseniális. Teljesen életszerű. Lenyűgözött például az ellenfél játékosán megpattanó bogyesz viselkedése. Egyszer véletlenül rárúgtam Ronaldo jobb sarkára a labdát. A brazil épp emelte azt a lábát, így a bogyó valahol a fellegekből hullott alá nem sokkal később, de ez sem mentette meg őket kíméletlenül hálószaggató gólomtól.

Ja! És ha valaki nem értené, hogy miért írtam az alcímben, hogy matek, annak álljon itt ezt megmagyarázandó egy kis statisztika az idei FIFA programról: 17 bajnokság, 350 csapat és több mint 10000 játékos, valamint a másodvonalbeli együttesek. Halleluja, a portugál és a holland szurkolók örülhetnek, hiszen az említett országok ligáit is beleplántálták a progiba. Öt új stadionban rúghatjuk a port, akarom mondani, a füvet, vagy jó esetben a labdát: Chelsea (Stamford Bridge), Marseille (Stade Vélodrome), Benfica (Estadio da Luz), Atletico Madrid (Calderon), Hamburg (AOL Arena).

ÚJ IDŐK FOCIJA. Az előzetesekből, pletykákból már hallhattuk, olvashattuk, hogy az EA-s fiúk alapjaiban változtatják meg a játék irányítását. Féltem nagyon, milyen marhaságokat akarnak majd lenyomni megint a torkomon, de azt kell mondanom, sikerült nekik. Mármint lenyomni. Elsőnek, itt az "Off the ball" ficsör (a továbbiakban OTB). Ez ugyanis vezérújítás a játékmenet terén. Hogy mi is ez? Röviden: irányíthatjuk azokat a focistákat is, akiknél nincs labda. Ez a gyakorlatban a következők szerint zajlik: ha úgy érezzük, hogy megfelelő pozícióban állunk a labdát birtokló játékossal, de a gép által vezetett, a mi oldalunkon támadó fickó nem áll jó helyen, mondjuk, nem fogja elérni a jobb szélről beívelt labdánkat, helyezzünk nyomatékot az "off the ball"-t aktiváló gombra. Ebben a pillanatban három, potenciálisan jó helyzetbe hozható játékosunk felett megjelenik három szimbólum azokat a gombokat jelölve, melyeket lenyomva és úgy tartva átvesszük az irányítást a már helyzetbe hozott ember-ke fölött. Miután a kívánt irányba megindulunk, eleresztjük a gombot, és a labdát birtokló emberünk már teszi is oda a bőrgömböt. Kicsit bonyolultnak tűnik? Nekem is annak tűnt, de az első háromnégy játék után, beleszokva az OTB aktiválásába sajnos esélye sem volt már a gépnek.

Az OTB-nak létezik olyan változata is, melyet akkor alkalmazhatunk, ha az ellenfélnél van a labda, és kijelölt focistánkkal nem akarjuk elhagyni a felvett pozíciót. Ilyenkor a legközelebbi játékos elhagyva posztját ráront a támadóra, és kísérletet tesz a labda megszerzésére. Ez akkor a leghatékonyabb, ha ember ellen játszunk, és nem az AI-t gyötörjük. Ilyenkor ugyanis szerencsétlennek nem csak az aktív, általunk irányított labdarúgótól kell tartania. Jut eszembe: A nehézségi fokozatok a régebbi FIFA-játékokból ismert skálán mozognak, viszont a World Class fokozat gyakorlatilag élvezhetetlen. Tipikus önszívatás. Csak mazochistáknak és 35 db ujjal megáldott, vérprofi egyedeknek ajánlom.

A cselezés és a passz is komoly fejlődésen ment keresztül mind vizuális, mind pedig végrehajtás terén. Ezt azonban az AI irányomban olyannyira nem fitogtatta. Ellenben sajnos megint rá kellett jönnöm arra, mint azt az előző verziónál is tapasztaltam, hogy futni, akarom mondani, sprintelni értelmetlen, mivel azonnal elszedik tőlünk a labdát.
Ez meglehetősen idegesítő tud lenni, főleg akkor, ha olyan gólt szeretnénk rúgni, mint amilyent a Real Madrid brazil idegenlégiósa szokott elkövetni. Összegezve tehát csak akkor érdemes rohamozni a labdával, ha közel s távolban rajtunk kívül nincs senki a környéken.

A test-test elleni harc is komoly szerepet játszik a FIFA 2004-ben. Igen nagy hangsúlyt fektettek a tolakodásra, vagyis a közelharcra. Tarthatjuk a labdát hátulról fedezve azt, amíg nem fut helyzetre vagy a felszabadításunkra csapattársunk. A szöglet, vagy a szabadrúgás elvégzése is teljesen átalakult, mivel az annak elvégzése előtti másodpercekben szintén küzdenünk kell, hogy bejussunk focistánkkal a kívánt helyre.

PLUGIN, A KARRIERISTA FOCISTA SZÍNRE LÉP. Karriermódot ígértek, és valami egész mást kaptunk. Nem tudom, ki hogy van vele, de nekem





a karriermód azt jelenti, hogy csinálok egy tök ismeretlenekből álló csapatot, elnevezem őket ízlés szerint, mondjuk Csoffadt Baglyoknak, és Kovács Kettő Jenővel a középpályán addig fejlesztem őket, amíg a Bayern München könnyes szemmel rettegi nevemet a Bundesliga tabella végén. Mert ugye, mit is karrierizálhatnék egy befutott csapattal? De ez speciel ízlés dolga. Nekem mesze nem karriermód az, ha mondjuk a Chelsea-t vezetve gyűjtögetek tapasztalati pontokat, és ebből fejlesztem az amúgy sem visszamaradott játékosaimat. Kérdem én, a gyengén futó futballisták mit keresnek egy ilyen nevű csapatban? Ha viszont már ott játszanak, miért is nem elég nekünk a ligát megnyerni? Nem győzött meg a FIFA karriermódja, még akkor sem, ha a majdan megjelenő Total Club Manager 2004-gyel fuzionálva létrejön a Futball Fusion 2004-nek aposztrofált csoda, vagyis a manager plugin a fociprogramhoz, vagy ha jobban tetszik, foci plugin a menedzserprogramhoz. Nézőpont és pénztárca kérdése. Remélem, azért a mezcseréhez a későbbiekben nem kell majd megvenni a Fifa Soccer Fashion Designer 2014-et...

TIZENEGYES. Jó fociprogram a FIFA2004? Igényfüggő. Ha a részletekben megbúvó ördögöt szeretnéd előhívni, vagyis reális fociszimulátorra vágysz, csalódni fogsz. Ha könnyen játszható programot keresték egy hétvégi összecsapásra a haveroddal, zseniális. No, ha máshogy nem megy, döntsük el tizenegyesekkel:

• Grafika, és zene telitalálat. A zenére külön azért nem tértem ki, mert már meg sem lepődtem rajta, hogy tökéletes. Még jó, hogy jó! Ez ebben a műfajban, főleg egy ekkora név esetében már alap. **/FIFA 1:0 BROAF/**

• Modellezés, fizika, mozgás. Fantasztikus és lenyűgöző. De, ha valaki hallja szavaimat az EA-nál, könyörgöm, a játékosok kezeivel csináljatok már valamit! **/FIFA 2:0 BROAF/**

• Fejlesztett irányítás, Off the ball és tolakodás. Nagyon bejött, de kiismertem, és az a baj, hogy egy idő után olyan érzésem volt, mintha előre leforgatott jeleneteket játszanának be nekem, és csak a megfelelő kombókat kell bebifláznom ahhoz, hogy tudjam, mikor mi fog történni. Ez gáz. Sajnos. **/FIFA 2:1 BROAF/**

• Játékmódok tekintetében a nagy változásnak beharangozott karriermódtól nem estem hanyatt, úgyhogy... **/FIFA 2:2 BROAF/**

• Multiplayer tekintetében már jobb a szitu, vagyis a szokásos: kereshetünk magunknak ellenfelet az EA hivatalos oldalán, valamint LAN-on és direkt módban csatlakozhatunk az ellenfél számítógépéhez. **/FIFA 3:2 BROAF/**

• Marketing és a csúnya licenc. Ez eléggé egyértelmű. Ilyen reklámfigurákkal (Henry, Del Piero és Ronaldinho) és FIFA támogatottsággal azt hiszem, nem nehéz. **/FIFA 4:2 BROAF/**

Örömmel jelentem, hogy a FIFA legyőzött. De csak itt és most. Legalább ennyi, ha már meggyőzni nem tudott. De fejet hajtok a fentiek miatt, és várom a csodát, vagy egy másik fociprogramot. ■ **BROÁF**

> ÉRTÉKELÉS

80%

grafika	24/25
zene/hang	14/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	9/15
összhatás	3/5

PRO egyértelműen a legszebb > prima muzsika > hangulatos hangeffektek

KONTRA könnyen kiismerhető és hamar unalmassá válik, hogy előre tudható, mikor milyen gólt fogok rúgni > karrier mód?

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII500, 128MB RAM, 700MB HDD

> ARÉNA

FIFA 2003	84%
Actua Soccer	78%
Pro Evolution Soccer III	90%



RAILROAD TYCOON 3

Nyomjuk le a "." (pont) billentyűt, majd írjuk be az alábbi kódmondatokat:

we have a winner Gold	győzelem aranyéremmel
we have a winner Silver	győzelem ezüstéremmel
we have a winner Bronze	győzelem bronzéremmel
we have a winner	mezei győzelem
all is lost	csőd
big dog	10 milliós lottónyeremény a játékosnak
fat cat	1 millió a játékosnak
bailout	10 millió a cégnek
subsidy	1 millió a cégnek
passport	minden terület hozzáférhető
go go go	dupla sebesség a szerelvényeknek
oops	globális kisiklatás
trains are in my blood	minden mozdonytípus megvásárolható
double shift	fokozott árutermelés
safety first	sosem történik baleset
upgrade	minden mozdonyt HST 125-ös dízelre cserél



HIDDEN & DANGEROUS 2

Játék közben a ~ billentyű lenyomását követően adhatjuk meg a kódokat.

hydroshock	halhatatlanság
heal 1	saját karakter gyógyítása
heal 4	csapat gyógyítása
kill	öngyilkosság
anorexy 0 vagy anorexy 1>	kis fogyózás, átlátszó játékos ki/be
happyammo 1	korlátlan lőszer
giveitem (tárgy neve)	tárgy beszerzése

Néhány tárgy:

AQUALUNG, ARISAKAOPT, BACKPACKGER, BAZOOKA, BRENGUN, CARBINE, COLT, DELISLE, ENFIELD, GARAND, K98, KNIFEGER, LEE, MAGNETICMINE, MEDIKITBIG, MOSIN, MP40, PANZERFAUST, PARABELLUM, PPS, SHOTGUN, SPRINGFIELDOPT, STENGUNSIL, TAISHO, TANKMINE, THOMPSON, TOKAREV, WIRECUTTER, ZB26

XIII

Keressük meg a "\ubi soft\xiii\system" mappában található "user.ini" nevű fájlt. A biztonság kedvéért készítsünk róla másolatot, majd nyissuk meg a jegyzettömbbel. A "Comma=" bejegyzést javítsuk át "Comma=GOD"-ra.

A módosítás segítségével a játék indítása után karakterünk halhatatlanná válhat a vessző billentyű leütése után.



FIFA 2004

Ajánlott csapatösszeállítás

Kapus	Tim Howard, Iker Casillas
Védő	Rio Ferdinand, Paulo Maldini, Alexandre Nesta, Roberto Carlos, Lilian Thuram, Sol Campbell
Középpályás	David Beckham, Zinedine Zidane, Cristiano Ronaldo, Luis Figo, Ronaldinho, Edgar Davids, David Bellion
Csatár	Thierry Henry, Ruud Van Nistelrooy, Ronaldo, Del Piero, Shevshenko, Adrian Mutu, Hernan Crespo

CALL OF DUTY

Készítsünk a játéknak egy parancsikont, majd a célmezőt egészítsük ki a "+set monkeytoy 0 +set sv_cheats 1" paraméterekkel. (Idézőjelek nem kellenek, előtte pedig kell egy szóköz.)

A játékban a ~ karakter nyitja meg a konzolt, ahova a kódokat beírhatjuk.

Ha az "sv_cheats are read only" üzenet jelenik meg, akkor írjuk be a következőt: "setrandom sv_cheats 1".

give	kapunk egy tárgyat pl.:"give mp 40"
give health	gyógyítás
god	sérthetetlenség
notarget	az ellenség nem lő ránk
noclip	átjárható falak

EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD

Játék közben üssünk "enter"-t a csevegő ablakhoz. Ide írhatjuk be a következő kódokat is:

noob térképfelfedés, azonnali építés, minden nyersanyag egyben

red bones	mindenkinek egészségére
pit stop	minden légi kütyü telitankolása
homeland security	térkép felfedése
weak like ukraine	kudarc
shock and awe	győzelem
kung fu	azonnal elkészülő épületek
republicans	1000 arany
call boggy	1000 élelem
get stoned	1000 kő
beaver	1000 fa
daddy's credit card	100000 minden nyersanyagból
qa salary	aranylelőhelyek eltávolítása
blue folder	minden nyersanyagforrás eltávolítása

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

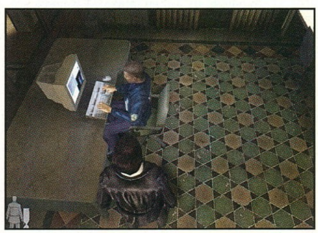
A játékot -developer paraméterrel indítsuk. (Vagy parancssorból maxpayne2.exe -developer, vagy a parancsikon módosításával.)

A kódokat a ~ billentyűvel elérhető konzolon kell begépelni.

clr	konzolképernyő törlése
coder	sérthetetlenség, korlátlan lőszer
god	sérthetetlenség
mortal	újra halandó
getallweapons	minden fegyver
quit	kilépés a játékból
showfps	fps megjelenítése
getbullettime	bullet time (á la Matrix)
gethealth	1000 életerőpont
getpainkillers	1000 fájdalomcsillapító
jumpxx	xx ugrási magasság (10, 20, 30)
showhud	HUD megjelenítése
help	további hibavadász parancsok

Fegyvereket 1000 lőszer társaságában a következő kódok nyújtanak:

getberetta, getmolotov, getcoltcommando, getmp5, getsawedshotgun, getdeserteagle, getdragunov, getingram, getkalashnikov, getpumpshotgun, getsniper, getstriker



PROJECT....UFO: AFTERMATH

UFO

DEVELOPED BY:

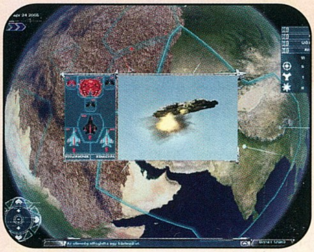
ALTAR INTERACTIVE

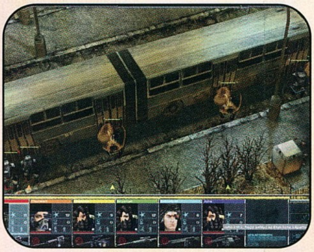
CONCEPT ART

DOGGIE

COMMENTS:













> **Fejlesztő:** Altar Interactive > **Kiadó:** Cenega > **Web:** www.cenega.hu

Két számmal ezelőtt olvashattátok az UFO-t készítő cseh csapat PR-osával készített interjúnkat. A program időközben megjelent, így most már semmi akadálya annak, hogy megosszam veletek a személyes tapasztalataimat.

Az UFO:AM történetébe nem igazán akarok részletesen belemenni, hiszen korábban már kétszer leírtunk az egészet. Dióhéjban csak annyi, hogy jönnek az idegenek, és kevés kivétellel kiirtják a föld felsőbbrendű élővilágát. A továbbiakban a túlélők egyik csapatának parancsnokaként fogunk ténykedni.

A játék meglehetősen összetett, de két fő részre osztható: a menedzsment és a taktikai harci részre. A készítők meglepően jól lőtték be a két összetevő arányát: néha ugyan el kell bíbelődnünk egy kis "irodai" munkával, de aztán mehetünk irtani a betolakodókat. A menedzsment egyébként alaposan le lett korlátozva a készítők által lényegesnek vélt dolgokra, vagyis inkább katonai döntéshozók leszünk, mintsem gazdasági vezetők. A ránk rótt feladat zömében annyi, hogy minél több idegen hullát gyártsunk, és eközben az ellenőrzésünk alatt álló terület méretét is növeljük.

A régi, Microprose-os X-Com játékokat ismerők számára a déja vu érzés garantált. A cég szóvivője persze megpróbált elhatárolódni a korábbi UFO játékoktól (interjú), de annyira ordít a sok hasonlatosság, hogy teljesen értelmetlen bármilyen magyarázkodásba belemenni. A főképernyőn a Föld látható szépen kidolgozva, ahogy kell. A bal felső sarokban az időt, a jobb felső sarokban pedig a további képernyők gombjait láthatjuk. A földfelszínen az egérrel vagy a bal alsó sarokban található irányító panel gombjainak bökdösésével lehet nézelődni (forgatás, zoom). A bázisainkat típusonként más-más kinézetű ikonok jelképezik, melyeket egy-egy termetes vektorral szögeztek oda a felszínhez (látványelem). A bázisok kezdéskor három különféle feladatot tölthetnek be: katonai, kutató, fejlesztő/gyártó. Később lesz majd egy negyedik lehetőség is, a biomasszaelhárító. Ha rábökünk a bázis ikonjára, akkor pársoros információt kapunk róla. Itt megjelenik város neve, a bázis típusa és az állapota (üzemkész, átállás alatt, vadászgépek érkezésére vár stb.). Minden bázishoz tartozik egy terület, amelynek a határait egyértelmű vonalak jelzik. Terjeszkedni (és ugye ez a cél) csak újabb bázisok elfoglalásával lehet. Ez persze nem megy csak úgy! Sajnos ki kell várnunk, amíg elérhetővé válik egy-egy bázisküldetés az idegen zónában. A program szerencsére besegít a terjeszkedésbe (legalábbis normál fokozaton), ugyanis nem csak mi küzdünk az ellenséggel, hanem más túlélő csoportok is. Bár ezeket a "szellemcsapatokat" közvetlenül nem tudjuk irányítani, de adott esetben rájuk bízhatunk egy-egy küldetést (pilótamentés, felderítés, levadászott UFO utasainak begyűjtése stb.). Bázisküldetéseket sajnos nem tudunk kiadni, de ha eléggé sokáig halogatunk egy-egy ilyen feladatot, akkor a "külsőseink" maguktól megpróbálkoznak vele. Ha sikerül nekik, akkor nyert ügyünk van (miénk a bázis, a terület és a felszerelés), ha pedig elbuktak, akkor legalább nem a mi féltve nevelt embereink hagyták ott a protkójukat. Egyébként nem ajánlatos a küldetéseket folyamatosan lepasszolni, mert akkor a jelenléti értékünk (ezt is a bázisinformációk között találjuk) elkezd csökkenni. 50% alatti érték esetén már gáz van. A terület határai először sárgára váltanak, majd pirosra. Ez utóbbi esetben az idegenek már biztosan benn diszkóznak az ebédlőben (megtámadtak minket). Ha nem lépünk valamit sürgősen, akkor búcsút inthetünk a bázisunknak. Sajnos ez még nem minden, mert ilyenkor általában a szomszédos területek ha-

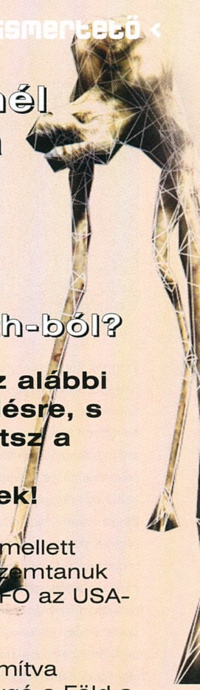
tárai kezdenek sárgulni... Az idegenek egyébként előszeretettel támadják a biomassza-elhárító bázisainkat. A legjobb a megelőzés: a föld légterében repkedő UFO-kat – a bázisaink felé nyílegyenesen haladókat meg pláne – megpróbálhatjuk lelövöldözni. Minden katonai bázison van egy repülőraj, amelyik parancsra nekimegy bármilyen ellenséges gépnek. Sajnos a legtöbb idegen hajó vadászkísérettel érkezik, ami jelentősen lecsökkenti a nyerési esélyeinket. A csaták lefolyása eléggé véletlenszerű (több mentéssel kipróbáltam). Többször előfordult, hogy bár a felállás ugyanaz volt, az egyik esetben veszteség nélkül nyertem, míg a másikban elbuktam mindhárom gépemet.

Az UFO:AM-ban a likviditási gondok terhe lehullik a vállunkról: a játékban nincs pénz. A katonák ingyen harcolnak (zsoldatlan?), a tudósok és a mérnökök szintén társadalmi munkában túlóráznak 24/7-es időbeosztással. A pénznélküliség egyébként kétélű fegyver: ugyan semmiért sem kell fizetnünk, viszont vásárolni sem tudunk. Csak annyi eszközzel gazdálkodhatunk, amennyi a raktáron van. Ez persze nem teljesen igaz, hiszen az alapvető eszközök korlátlan mennyiségben hozzáférhetők (alap páncél, néhány fegyver, gyógydoboz stb.), illetve vannak mennyiségi korlátozás nélkül gyártható eszközök. A mérnökeink pár óra alatt bármit összeütnek a rendelkezésre álló listáról. Az újonnan felfedezett eszközök egy része rosszabb jellemzőkkel bír, mint a korlátlan mennyiségben hozzáférhető alapcuccok. Példának okáért az alap idegen páncélt kénytelenek leszünk kifejleszteni (a fejlettebb darabok megszerzésének érdekében), de legyártani totális hülyeség, mert még a papír festőruha is jobb védelmet biztosít nála. A kifejlesztett eszközök fizikai jellemzőit a kutatás/fejlesztés képernyőn sajnos nem tudjuk megnézni, kénytelenek vagyunk a szójegyzetben megkeresni őket. Mivel a kutatási lépcsőből semmit sem lehet kihagyni, ezért sajnos az öngyújtót is ki kell találnunk ahhoz, hogy egyszer majd lángszórónk lehessen. És ez bizony sok-sok időbe fog kerülni. A raktárkészletünk bővítésének másik módja a zsákmányszerzés. A küldetések teljesítése után, és a bázisok elfoglalásakor általában a birtokunkba kerül némi felszerelés: egyre jobb és erősebb fegyverek, lőszer stb.

Az új lehetőségek megszerzése igen fontos tényező. Ahogy előre haladunk a játékban, úgy jönnek az egyre újabb kutatási témák. A különféle idegen és mutáns létformák kielemzése mellett lényeges az idegen fegyverek és páncélok technológiájának megismerése. Nagyon fontos dolog, hogy a játék korai szakaszában a lehető legtöbb bázisunkat állítsuk át kutatásra. Ilyenkor az idegenek még nem igazán támadnak bázist, és sokkal gyorsabban haladhatunk a feladatokkal. Amikor már gyártani is kell dolgokat, akkor már lesz elegendő bázisunk, hogy megtaláljuk az egyensúlyt közöttük. Vannak olyan esetek, amikor a kutatás megkezdéséhez egy-egy magasabb rangú idegen (reticulan) tiszt "ismeretanyaga" is szükséges. Ehhez természetesen élve kell elfogni őket. Más esetben bizonyos titkos dokumentumok megszerzése vezet sikerre. Sajnos ezeket a küldetéseket csak személyesen tudjuk megoldani, a "külsősökre" e téren nem számíthatunk. A fejlesztés és a gyártás sajnos egy kalap alá került. Elméleti szempontból még megértem a dolgot, de a játékban nagyon sok dilemmát okoz majd, hogy a sok tennivaló közül éppen melyikre eresszük rá az embereket. Azt sem értem, hogy miért nem lehet az erőforrásainkat megosztani, miért csak egy feladattal foglalkozhatnak az embereink. További talány, hogy gyártáskor nem lehet beállítani a darabszámot, minden esetben egyesével kell legyártatnunk a felszerelést. A félbehagyott műveletek pillanatnyi állapota szerencsére nem vész el, bármikor visszatérhetünk egy elkezdett, de valamilyen fontosabb dolog miatt be nem fejezett művelet folytatásához.

Az UFO:AM taktikai harci része kimondottan jól sikerült. Az alapvető lehetőségekre itt most nem szeretnék kitérni, mert ezt a tanító módban szépen el lehet sajátítani. A játékmenet eseményfüggő megállása is teljesen szabadon megváltoztatható. Pár órás játék után úgyis kitapasztalható, mikor van szükség az automatikus leállításra. Nagyon fontos tudni, hogy egyes környezeti alkotóelemek – autók, kerítések, bódék – felrobbanthatók, így utat nyithatunk magunknak. Az elfogadott küldetések megoldására az éppen szolgálatban levő embereink fognak kiszállni. Ez a csapat legfeljebb 7 főből állhat. A mentési akciók során 1, esetleg 2 helyet szabadon kell hagynunk a megmentendő személyek részére. Az egyébként tényleg bejött, hogy nem minden esetben kell telepakolni a helikoptert emberekkel. Tényleg találkoztam olyan küldetésekkel, amelyeket akár egyetlen katonával is meg lehet oldani.

Az embereink különböző képességekkel rendelkeznek. A játékban ezt három részre osztották: képzettségek, tulajdonságok és szakma. A képzettségek képernyőjén láthatjuk, hogy az adott emberünk a felsorolt dolgokban milyen mértékben jeleskedik. Természetesen mindegyik fontos, de a fegyverhasználat különösen lényeges. Csak akkor adjunk a katonák kezébe adott fegyvert, ha azt legalább "jó" szinten képesek kezelni. Ugyanez igaz persze minden más eszközre is, például gyógyítani is a legjobb orvosi képzettségű katonával érdemes. Mellesleg nyugodtan rúgjuk ki a számunkra használhatatlan képességekkel rendelkezőket, mert úgyis jön helyettük más. A második képernyő az adott katona alaptulajdonságait mutatja. Ezekből az értékekből származik az összes képessége. Az újoncok esetében ez a hat érték vi-



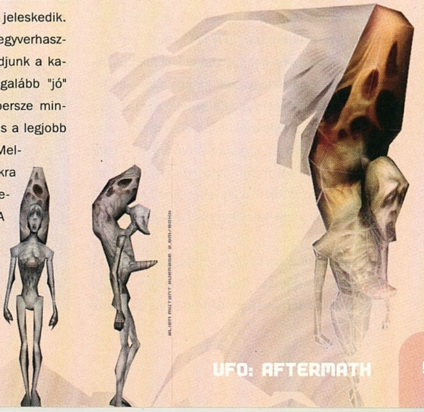
Szeretnél egyet a három eredeti UFO: Aftermath-ból?

Válaszolj az alábbi három kérdésre, s egyike lehetsz a szerencsés nyerteseknek!

- Melyik város mellett zuhant le a szemtanuk szerint egy UFO az USA-ban?
- A Naptól számítva hányadik bolygó a Föld a Naprendszerben?
- Mi volt az UFO sorozat elso két tagjának az alcíme?

A megoldásokat 2003. december 31-ig várjuk a következő címre, nyílt levelezőlapon:

Gamer Magazin szerkesztősége,
1300, Budapest 3., Pf.: 210





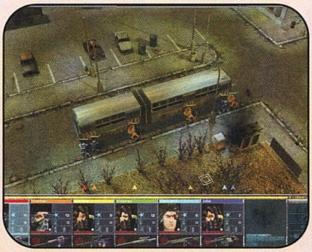
szonylag középszerű lesz, de idővel feljebb tornászhatjuk ezeket. A katonát a tapasztalat teszi egyre értékesebbé, ez az UFO:AM-ban is így van. Minél több bevetésen harcol a katona, annál több tapasztalati pontot szerez. Ez természetesen időről időre szintlépést eredményez, amikor a hat alaptulajdonság valamelyikét eggyel magasabb szintre emelhetjük. Ilyenkor a jobb oldalon megjelenik a katona képzettségi grafikonja, és szépen kisakkozhatjuk, hogy melyik alaptulajdonságát érdemes megnövelni. Eleinte érdemes a fegyverhasználatra rámenni, később próbálkozhatunk más tulajdonságok javításával is. A szakmai rész nem annyira meghatározó jellegű, mint azt ígérték. Egy szakma elsajátítása csak annyit jelent, hogy 4-féle képzettséghez +1 értéket kapunk. Sajnos sok az átfedés, ezért előfordulhat, hogy valamelyik újabb képzésen már csak egyetlen +1-es jutalmat kapunk. A képzés előfeltétele, hogy a katona három megjelölt alaptulajdonsága elérje a minimum szintet. A képzések listájában ilyenkor világos kékkel jelenik meg az a szakma, amelyikre "beírathatjuk". Kiképzésre egyébként mindig érdemes elküldeni a katonákat, mert ingyen van, és a képességeik kockázatmentesen javulnak.

A felszerelési tárgyaink – főként a fegyverek és a páncélok – bizony nagyon hamar gyengének fognak bizonyulni az idegenekkel szemben. A folyamatos fejlesztés természetesen segít a gondon, így egyre erősebb és jobb felszerelést vihetünk majd magunkkal. Az idegenek fegyvereit is képesek leszünk majd használni, sőt a beígért hibrid fegyverek is előállíthatók lesznek. Addig viszont érdemes a minél nagyobbat sebző, és legfőképpen minél messzebbre hordó fegyvereket erőltetni (FN FAL, HK G3, távcsövesek). A kézifegyvereket gyorsan el kell felejtenünk, a puskák és a nehézfegyverek kategóriából kell felszerelnünk az embereinket. Kérdéseim persze e téren is lennének a fejlesztőkhöz: a lőszereket – pl. a 7,62-es NATO lőszert, ugyebár szabványos – miért nem lehet áttárazni másik fajta stukkerhez? Aztán az is furcsa, hogy miért nem lehet kihajítani a raktárunkból az általunk feleslegesnek vélt cuccokat?

A játék grafikai megvalósítása teljesen megfelel a 2003-as elvárásoknak. Már a főképernyő bolygónézete is kimondottan szép, de a taktikai küldetések helyszíneinek megvalósítása vitathatatlanul elviszi a pálmát. Hihetetlenül aprólékosan megtervezett és lemodellezett "csataterek" várnak minket. Olyan teljes városrészeket bolyonghatunk be, ahonnan szinte semmi sem hiányzik (az élő embereket kivéve). Buszmegállók, autók, üzletek, árusok bódéi, szemetes konténerek, ottfelejtett biciklik, fák, bokrok és még sorolhatnám azokat az apró alkotóelemeket, amelyek miatt ennyire valóságosnak tűnik az egész. És ez még nem minden. Az adott pálya minden esetben a helyszín földrajzi helyzetének megfelelő környezetbe kerül. A trópusokon pálmafák, a sztyeppén kopár havas erdők várnak minket. Ez természetesen az épületekre is igaz: a házak minden esetben az adott helyszínnek megfelelő stílusúak. A beígért "pályagenerátor" is működni látszik. Kipróbáltam, hogy egy lementett állást többször visszatöltve hogyan változik a helyszín. A fix küldetések (pl. bázisharc) esetén általában nem változott semmi, de a véletlenszerű akciók (pl. pilótamentés) során még az ellenfelek összetétele is mindig más volt.

A játék zenéje jól illeszkedik a briliáns grafikával megteremtett hangulathoz. Több téma váltakozik a főbb képernyőkön, így ha belépünk a fejlesztés menübe, majd egyből vissza a bolygónézetre, akkor általában másik dallam fog felcsendülni.
A bázisfoglalós küldetések alatt némileg mátrixos beütésű hangeffektekkel tarkított, frásztörős muzsika dominál, ami kimondottan jót tesz az amúgy is pattanásig feszült idegeinknek. Ott egy szürke ááááá...!!!

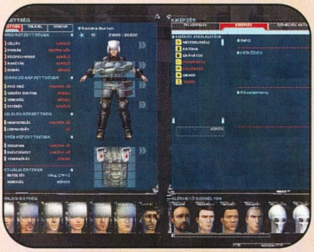
A játék sajnos nem mentes a hibáktól, és itt elsősorban nem a néhol magyartalan fordításokról vagy a bennmaradt helyesírási hibákról beszélek. És nem is arról, hogy a magyar szinkronszövegek itt-ott kissé erőltetettek, mert a profi hangkölcsönzőknek hála nagyon a helyükön vannak. A gondom az ellenfelek mesterséges intelligenciájával volt: agyatlanul menetelnek felénk a golyózáporban a félelem legminimálisabb kimutatása nélkül. Sajnos az idegen lények (reticulanok) sem várták ki a sorukat az agyosztáskor. Ha kiszúrnak minket, akkor elkezdenek lődözni felénk. Eddig OK minden. Na de, ha visszalövünk, akkor vajon mi történik? Semmi. Eszük ágában sincs fedezékbe húzódni, vagy





esetleg visszavonulni. Ki bírja tovább alapon állják a támadásunkat. Szimulált visszavonulással simán magunkra húzhatjuk bármelyiküket, a "cselt" pedig a sarkon túl felállított "kivégzőosztag" teljesíti be. Ez a zéró intelligencia bizony eléggé kiismerhetővé teszi a játékot (ellenfeleinket), amit könnyedén a hasznunkra fordíthatunk. És szerencsére itt nagyjából véget is ér a panaszaim sora, mert a játék maradék része egészen tisztességesen meg van csinálva.

Az UFO: Aftermath számomra nem okozott csalódást. Nagyjából azt kaptam, amit vártam. Szép grafikát, jó hangokat és kellően küzdős, hosszú játékmenetet. **SakmaN**



> ÉRTÉKELÉS

83%

grafika	24/25
zene/hang	13/15
játékélmény	29/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

PRO teljesen magyarított > ritka stílus jeles képviselője > ötletes történet jópofa csavarokkal > nagyon hosszú játékmenet > igazi UFO hangulat!
KONTRA gyenge mesterséges intelligencia > néhány irgalmatlanul nehéz küldetés, ami nélkül nem lehet továbbjutni

> CD MELLÉKLET

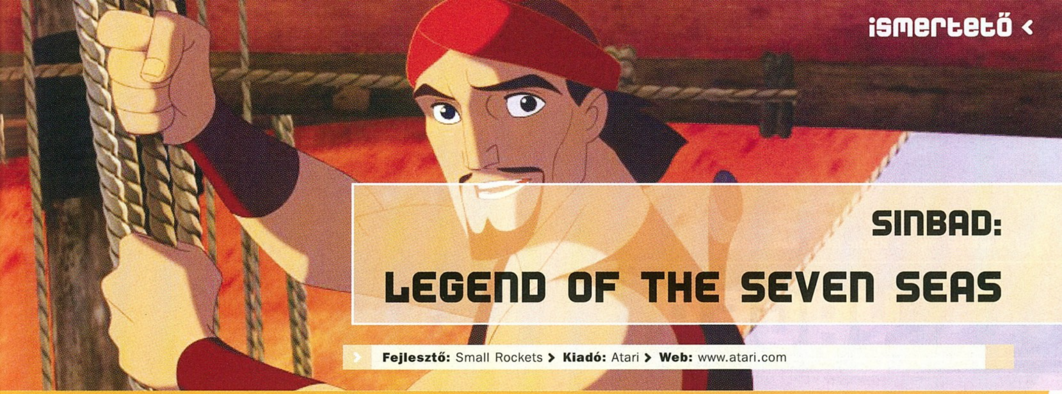
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII500, 128MB RAM, 1.25GB HDD

> ARÉNA

X-Com: Enemy Unknown	90%
X-Com: Terror from the Deep	85%
X-Com Apocalypse	60%



SINBAD: LEGEND OF THE SEVEN SEAS

> **Fejlesztő:** Small Rockets > **Kiadó:** Atari > **Web:** www.atari.com

Nem tudom, hogy a monumentális kosztümös filmek iránti tagadhatatlan vonzalmam teszi-e, mindenesetre az idei év három "hajós" moziját egyaránt jól sikerült darabnak tartom. A Karib-tenger kalózai: A Fekete Gyöngy átka könnyed és látványos kikapcsolódás, a Kapitány és Katona: A világ túlsó oldalán pedig lényegesen komolyabb, ám éppoly feszült, nagyszabású vállalkozás. Rajzfilm mivoltának köszönhetően némileg kilóg a sorból a Szindbád: A hét tenger legendája, de ez cseppet sem jelenti azt, hogy hátrányos helyzettel indulna társaival szemben. Sőt, mind közül ennek sikerül leginkább megidéznie a régi idők nagy kalandfilmjeit úgy, hogy közben korosztálytól függetlenül az egész családot szórakoztatja.

A 3D-S GRAFIKA CSODÁI. A Szindbád nem csak kortársainál némileg felnőttesebb stílusának köszönhetően sikerült oly nagyszerűre, hanem mert a korábbi DreamWorks sikerekhez hasonlóan (Z, a hangya, Shrek) szembe mert szállni a vaskalapos Disney-zsánerekkel – ráadásul tette mindezt úgy, hogy a hideg-rideg számítógépes megoldások helyett ezúttal csaknem teljes egészében kézzel rajzolt animációt láthatunk. Az elhibázott reklámkampánynak köszönhetően a film mégis csúfos anyagi kudarcnak bizonyult, a most megjelenő játékváltozat pedig csak hab a tortán: az olyan jól sikerült átiratok mellett, mint a Return of the King, szégyen-gyalázat ilyen förmedvénnyel előállni. Az egy az egyben az alapanyagot mintázó történetben Szindbád és Prótusz, a két gyerekkori jó barát hosszú évek múltán találkozik ismét: míg előbbi a felbecsülhetetlen értékű Béke Könyvét szeretné eltulajdonítani, utóbbit annak őrzésével bízták meg. A dolgok hátterében Erisz, a viszály istennője áll, aki úgy bonyolítja a szálakat, hogy a hajó értékes rakománya végül mindkettejük kezéből kicsúszik. Lehorgonyozva a városban Szindbádot bíróság elé állítják, ám önzetlenül segítségére sietve Prótusz kiváltja őt. Innentől tehát a nem éppen erkölcseiről híres Szindbádra vár a feladat, hogy még azelőtt visszaszerezze a kincset, hogy barátja a bitófán végzi.

A bajok a program elindítása után elkezdődnek: a film szemkápráztatóan rajzolt világát lélektelen 3D-s grafika váltotta fel, amely a felbontástól függetlenül eléggé egysíkú és unalmas. Utóbbi szó pedig megjegyzendő, ugyanis a játékot gyakorlatilag összességében is jellemzi. Mentségére szóljon viszont, hogy legalább kihasználja a Pentium 4 kínálta extra lehetőségeket, így mindent maximumra állítva sem lehet fennakadás.

UNALOM A KÖBÖN. Tisztában vagyok vele, hogy az akciójáték az alacsonyabb korosztályt célozza meg, de ez nem jelenti automatikusan azt, hogy a cselekménynek az esetek 90%-ában bárgyú kardozgatásban kellene kimerülnie. A Szindbádban ugyanis az jelenti az előrehaladást, hogy a helyszínek változtatása mellett egyszerre nem kettő, hanem ne adj' isten, már négy, a programozóknak köszönhetően csekély intelligenciával megáldott ember, csóntváz stb. támad ránk. Mit ne mondjak, roppant eredeti...

A játék, mint adaptáció sem igazán működik, és ez nem csak a fentebb említett grafikai megoldások miatt igaz. Hiába igyekeztek egy az egyben átültetni a történetet és a katonásan pattogós zenét, míg a filmben csapatmunkáról beszélhettünk, addig itt hősünk magára marad, ami rendesen rányomja a bélyeget az összhatásra. A beszéd – akárcsak a főszereplő vicces benyögései szintjén – ugyancsak nagyon hiányzik, különösképp, hogy tudjuk, a mozikban Brad Pittet, Michelle Pfeiffert, Catherine Zeta-Jonest és Joseph Fiennest hallhattuk.

Némileg dob a játékmeneten, hogy a szimpla szúrás és védekezés mellett különféle kombókat is elsajátíthatunk, melyeket az első pályán gyakorolhatunk be. Az irányítás egyébiránt nagyon egyszerű: az egérrel mozgunk, az X, C és Z gombokat, ill. ezek kombinációit pedig a karddal történő cselekvésre használjuk (az egyszerűség kedvéért ugrani mondjuk már nem tudunk). A szétzúzható tárgyak száma minimális, lévén mindössze néhány hordóban és dobozban merülnek ki, de ezekkel mindig érdemes próbálkozni, mert esetleg valamilyen felszedhető ereklyét rejtenek magukban. Az öt fejezet mindegyikén egy-egy főellenség vár ránk, akiket általában karddal vagy különféle fellelhető tárgyakkal (pl. puskaporos hordó feldobása az óriás polipnak) likvidálhatunk. A mentés automatikusan történik, elhalálozásunkkor viszont az adott pályát elölről kell kezdenünk. Az egyes fejezetek közötti átvezető filmeket képregényszerű rajzok helyettesítik, amihez hasonlót stílusosabban a Max Payne-ben láthattunk.



ÍTÉLET. Nincs mit tenni, a Sinbad: Legend of the Seven Seas még nagy jóindulattal is pusztán középszerűen nevezhető – az erős karácsonyi játékdömpingben pedig nem sok keresnivalója van a piacon. Bár mentségére szóljon, az ára kedvező, ezért a pénzért viszont sokkal jobban járunk, ha inkább a film jövőre megjelenő DVD kiadására ruházunk be. Az legalább tényleg jó.

SzB

> ÉRTÉKELÉS

46%

grafika	16/25
zene/hang	07/15
játékélmény	15/40
kategórián belül	06/15
összhatás	2/5

PRO leköti a játékost...

KONTRA ...nagyjából két percig > középszerű grafika > túlontúl egysíkú játékmenet

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII600, 128MB RAM, 600MB HDD

> ARÉNA

Hulk	79%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	66%
LotR: The Return of the King	84%



Fejlesztő: THQ > **Kiadó:** THQ > **Web:** yager.thq.de

YAGER

Chuck Yager. Sokan ismerik a II. Világháború amerikai vadászpilótájának nevét, aki később azzal is öregbítette hírnevét, hogy a történelem során először lépte át gépével úgy a hanghatárt, hogy a kaland végén élve szállt ki az X-1-ből.

Nos, ennek a játéknak semmi köze a híres repülőhöz, legalábbis a névrokonságon kívül. Ettől természetesen még lehet(ne) jó, és bizonyos értelemben nem is találtam rajta kifogásolni valót. Legalábbis, ami a program technikai vonatkozását érinti. A tartalomról pedig inkább a végén mondanék pár szót. Akkor hát a játék.

Magnus Tide. Szabadúszó zsoldos és pilóta. Egy balszerencsés akcióban nemrég elveszítette gépét és mindennemű megbecsülését.

Sarah. Az ügyeletes szexuális elem a játékban. Tide egykori kapcsolata, aki a szintén sokat veszített a pilóta balesetével.

Proteus. A hivatalos jó oldal katonai-kutatási szervezete. Csak és kizárólag etikus célokért küzdenek.

DST. A rossz oldal. Militáns, korlátolt és diktatórikus szervezet. Gonosz, szinte már perverz terveik vannak.

A fenti főszereplőkön kívül találkozunk még kalózokkal, életművészekkel és a nagyszívű proletárok közhelyes figuráival is.

Már csak a konfliktusra van szükség, hogy a harc megkezdődhessen, mert anélkül ugye nem játék a játék.

Nos, az összecsapás lassan jön el. Először nagy megkönnyebbüléssel vehetjük tudomásul – Tide szerepében –, hogy ismét rendelkezünk repülővel, és kaptunk a Proteusnál egy lehetőséget sorsunk jobbra fordítására. Hamar kiderül az is, hogy Sarah is a szervezet kötelékébe tartozik, bár jelen pillanatban csak szolgálati úton hajlandó szóba állni velünk. Mi azonban – érző lelkünk ellenére – nem roskadunk magunkba, hiszen tudjuk, hogy a magunkfajta laza, veszélyt megvető és folyton nyerő típus most is biztosan eléri minden célját.

Az első ilyen cél a repülő irányításának és fegyverei kezelésének megismerése. Ehhez nincs sok időre szükségünk. Dióhéjban az "Íjászról" – ez gépünk típusa. Viszonylag gyors, függeszkedésre képes vadászrepülő. Alapfegyvere a kétfokozatú lézerágyú, amely kiegészülhet, gépágyúval, célkövető rakétával, mesterlövész fegyverrel, napalmvetővel és egyes küldetésekben célmegjelölővel, illetve egy bénító fegyverrel.

A gép függeszkedés közben minden irányba képes elmozdulni, de a talajtól csak megadott magasságig. Ilyen mozgások során a burkolat nem sérül, ha beleütköznénk a talajba, vagy valamilyen mesterséges tárgyba (kivéve a nyomkövető rakétákat). Hagyományos repülés során a kormányzás a megszokott módon működik.

Aki játszott a LucasArts valamelyik hasonló stílusú játékával, annak rögtön ismerős lesz minden.

A műrepülés nem erőssége a játéknak, ezért bukfencet vagy orsót nem érdemes erőltetni, mert csak hosszú időre védtelenné tesszük egy helyben kínlódó gépünket.

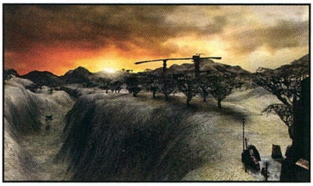
A fegyverekről érdemes tudni, hogy a lézer kivételével mindegyikhez fel kell szedni – szó szerint – az utánpótlást. Ehhez a bevetési területen elszórt, illetve az eltalált ellenséges gépekből időnként kihulló – kis, színes glóriával körülvett – egységekhez kell megfelelő közelségbe manőverezni. A lézerrel ilyen gond nincs, viszont annak az a hiányossága, hogy intenzív használat esetén túlmelegszik, és emiatt a tűzgyorsasága drámaian csökken.

A felvehető utánpótlások között szerepel egy turbocsomag is, amelyet gépünk rövid idejű gyorsítására használhatunk. Végigjátszva a programot bátran mondhatom, hogy semmi szükség nincs a fenti egységekre, igaz, hátrányt sem jelentenek a gépen.

A fent leírtak kiderülnek a kezdő küldetésekben is feltéve, hogy megfelelő angoltudásunk van. Ez utóbbira elengedhetetlenül szükségünk lesz, ha nem rendelkezünk képzeletet felülmúlóan hatékony megérzéssel. Ugyanis a feladatok megoldásához rengeteg tudnivaló a küldetések során hangzik el, és ezek nélkül nem, vagy csak rendkívül nehezen lehet sikert elérni. Szerencsére minden szöveg olvasható feliratként is, így nem reménytelen azok helyzete sem, akik nehezebben értik a szöveget.

Nagyjából eddig jutunk az ismeretek megszerzésében, amikor Sarah az irányító központból jelzi, hogy egy bajba jutott teherszállító veszélyezteti a













támaszpontot. Ezzel egyre gyorsuló ütemben megindulnak az érdemi események. Egyre komolyabb tűz- és túlerővel találjuk szemközt magunkat, bár szövetségeseink száma is egyre gyarapodik. A történetből nem akarok semmit elárulni, mert úgy már lényegesen unalmasabb volna végigjátszani a programot. Inkább néhány mankót adok azokhoz a küldetésekhez, amelyek során jelentős mennyiségű hajat veszítettem, arról nem is beszélve, hogy Horváth Charlie-t megszégyenítő orgánumra tettem szert.

Bitterfeld: Gépágyú-platform – érdemes csak erős fegyverrel lőni a hátsó üzemanyagtankra, mert gyorsan felénk fordul. Megfelelő távolságba repülve nem követ bennünket, és hátulról újra észrevétlenül közel mehetünk hozzá. Ezzel az üsd-fuss taktikával leküzdhető.

Gőzmozdony – a kis golyószóró robotokkal ne foglalkozzunk addig, amíg napalmvetők vagy aknák vannak a mozdony közelében. A kis robotok jelentéktelen sérüléseket okoznak az előbbiekhez képest.

Controller – a kék karos bányagépszerűség. Rögtön repüljünk a gép alá a kerekek közé, és maradjunk is ott. Innen a különböző nézetek váltogatásával és megfelelő helyezkedéssel kilőhetjük a robotkar egyes elemeit.

DST: Ágyúplatformok és vadászrepülők – maradjunk a ködben, amíg ki nem lőttük az összes ágyúplatformot és a közelben lévő vadászokat. Ebben a közegben ugyanis nem látnak minket. Minden harc előtt derítsük fel a javító egységek helyét, és a megengedett sérülés felénél repüljünk oda, mert nem érdemes tovább kockáztatni.

Hordozó – a főgonosz zászlóshajóját nem nehéz megrongálni, de iszonyú nehéz kilőni. Kevés az idő, és nem egyértelmű, hogy hol kellene eltalálni. Erre a küldetésre érdemes begyűjteni a lehető legtöbb gépágyúlőszert, és a hordozót maximális erejű lézertalálatokkal valamelyik végéről szisztematikusan szétlőni. Amikor pedig az idő szorítani kezd, akkor gépágyúra váltani, és mindent lebontani a hordozón, ami addig megmaradt rajta.

A második controllerrel kapcsolatban nem segítek. Kapjatok ti is agyvérzést!

Végül néhány gondolat a játékról, ahogyan ígértem.

Aki szereti a Triple X-hez vagy a Tolvajtempóhoz hasonló filmeket, annak a Yager rendkívül szórakoztató lesz, ugyanis látványos, pergő, jól felépített. Sem technikailag, sem logikailag nem hibázik belőle semmi. Ahogy mondtam, sokaknak még rendkívül szórakoztató is lesz. És ez a baj. Természetesen csak a saját véleményem mondhatom, de fontosnak tartom, hogy esetleg más szemmel nézve mást is észrevegyetek a játékban. Nézzük a pozitív szereplőket Tide-dal az élen. A lazaságuk abban áll, hogy fegyverrel járkálnak, ápolatlanok, a pusztítás szórakoztatja őket, és kicsiny szókincsükre alapozott primitív szófordulatokkal érintkeznek egymással. A játék során nem maradhat el a megfelelő részekben (pl. légvédelmi lövészetkor) a "kemény, dögös" zene, mert ugye az kell, hogy beinduljon a "buli". Aki laza és belevaló csávó, az ilyet hallgat lövöldözés közben.

A Proteus bázison érdemes észrevenni, hogy az abszolút technikai környezet egy cseppet sem zavarja az idilli élővilágot. Sehol egy olajfolt, füstfelhő vagy szemétdomb. Természetesen a jók halált rejtő hangárjai és kikötői tőszomszédságában zöldellő parkokban antik szobrok jelzik az emelkedett szellemet és a morális megkérdőjelezhetetlenséget. Az időjárást napsütés és ragyogó, kék ég jellemzi, szemben a rosszaknál tapasztalható hóeséssel, és a sötétség borította komor tájjal.

Emellett, aki a rosszakról mutatott összkép kellékeire néz, és figyel egy kicsit a szövegekre, az gyorsan helyére tudja tenni, hogy a gonosz ellen folytatott harc milyen régi sémára épül, és azt is, hogy kik tartoznak ide és kik oda.

Végül ott van Sarah. Önmagában nem lenne vele gond. Nagy mell, vékony derék, gömbölyű fenék és a többit most hagyjuk. A külsőre "jó" nő kellékei – "...erről kár lenne vitát nyitni.", ahogy Virág elvtárs mondta a Tanúban. A gond csak az, amiért belekerül ezekbe a játékokba. Mert mi a fontos!? Szex, erőszak, agyatlanság. Ez kell a népnek. Meg méregdrága rádiótelefon, házimozi rendszer, menő verda bika hi-fivel, ami állat, meg esetleg egy kis könnyű drog (lassan a háziorvos ajánlásával). Emberi kapcsolatok, gondolkodás, szeretet, tanulás nuku.

> KÜLÖNVÉLEMÉNY

Első nekifutásra nem voltam hajlandó megemészteni, hogy olyan játékkal játsszak PC-n, amelyik a négy méterrel arrébb feszülő Xboxra készült elsősorban. Mégis engedtem a kísértésnek, hiszen kíváncsi voltam, a portolás mennyivel lehet jobb-rosszabb. A Halo nem túl sikeres PC-s változata óta kissé elővigyázatosabban kezelem a hasonló sorsra jutott játékokat. A Yager viszont meglepetést okozott. Nem csak fantasztikusan néz ki (már Boxon is többször kellett letörölnöm a képernyőt a ráfolyt nyál miatt), hanem a kissé nehézkesebb irányítás ellenére játszhatóbb, mint konzolon. Igen, üssetek meg, harapjátok ki a vesémet, tényleg jobb. Az egész világ bámulatosan néz ki, és az engine óriási területeket képes embertelenül magas felbontásokban kimatekozni. A bohém főhős, a bájos repülésirányító asszisztense és a lüktető küldetések mind órákra képesek voltak újra a játék elé szögezni. Azt hiszem, megvan az első stuff, mellyel jobban szórakoztam a PC-men, mint a varázsdobozomon... ■ -=Flatline=-

Szóval úgy hangolnám össze a mondanivalómat, hogy a Yager jó, hangulatos, szép és látványos, kellően nehéz és gépigényes, mindemellett igazi mocsok, amely a szemétdombra való. Ennek ellenére bátran ajánlom azoknak, akik szeretik a kerek egész történetbe ágyazott és sok-sok színes robbanással tarkított, látványos akciót. ■ Boy



> ÉRTÉKELÉS

83%

grafika	24/25
zene/hang	13/15
játékélmény	29/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

PRO gyönyörű grafika > kerettörténet > jól eltalált nehézség

KONTRA „napi használatra nem javasolt" > nulla újrajátszhatóság

> CD MELLÉKLET

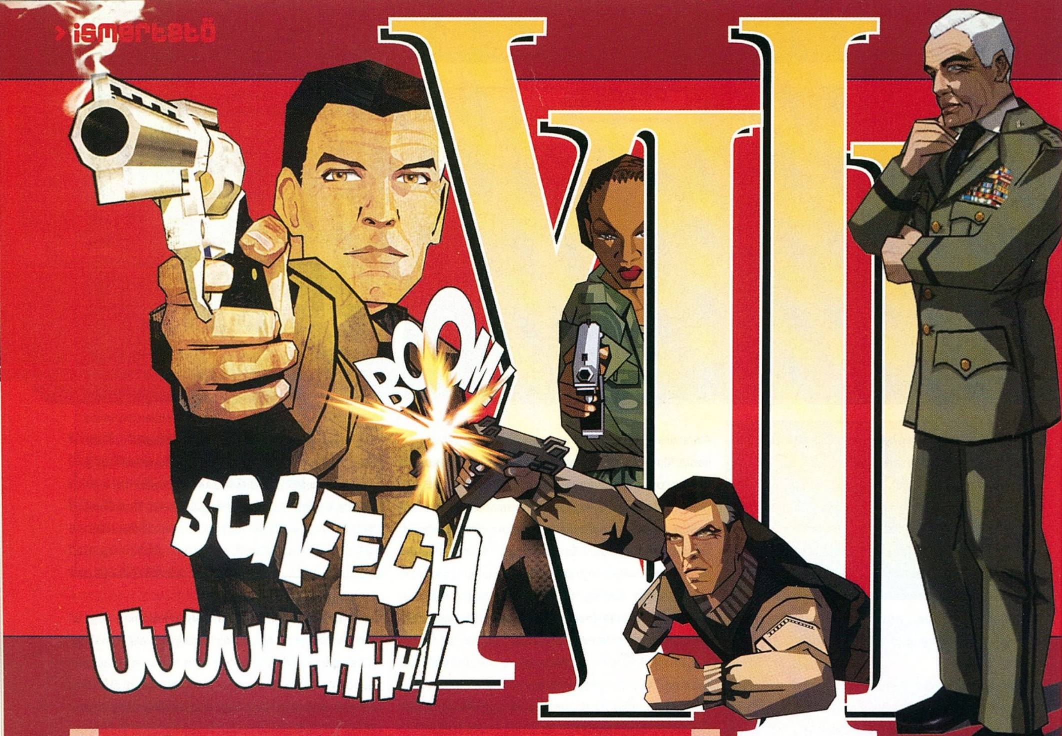
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII733, 128MB RAM, 4 GB HDD

> ARÉNA

Starlancer	90%
X-Wing Alliance	92%
X-Wing	93%



› **Fejlesztő:** Ubi Soft Paris › **Kiadó:** Ubi Soft › **Web:** www.whoisxiii.com

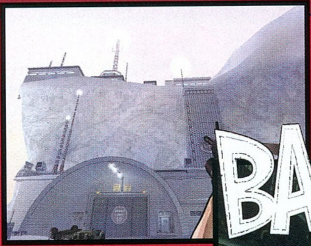
Ki fogom kapcsolni a telefonomat. Önnön magányomban, tökéletes lelki békében feküdtem az ágyamon éppen azon gondolkodva, hogy vajon 45 percet üljek a fürdőkádban folyamatosan pótolva a meleg vizet (nehogy szendvicsvirsli méretű dolgok kezdjenek úszkálni, bármerre nézek is), vagy pedig elővegyem a hűtőből a már jó ideje őrizgetett malomkeréknyi fagylaltos dobozt. Már majdnem meggyőztem magam, hogy a legjobb az lesz, ha mindkettőt egyszerre próbálom élvezni, legalább nem kell a gépem közelébe mennem, mivel szerencsére vége már a cikkleadási időszaknak... Sajnos azonban félúton vörpúlom felé ismerős hang visított fel a szobában, a Csillagok Háborúja nyitóakkordjai (a dallam Mocsyhoz vagyon társítva, ki más érdemelné meg jobban, ugye...)
Első gondolatom (a Max Payne-t megszégyenítő ledermedés és megpördülés után) az volt, hogy már megint elakadt a legújabb Zelda játékban, és ismét lövése sincs, hol kell bedobni a rőfimalacot a vízbe, hogy ne tudjon kiúszni a partra. Felvettem hát a telefont:

- Szia Mocsy, ha azért hívsz, mert nem tudod beakasztani a sárkány farkába a...
- Nem, nem, szia Flat, nem, ezúttal nem Zelda.
- Ó... Hát akkor mi? Mégis kapok csokit?
- Csoki? Nem értelek, mi ez a csoki már megint? Mindegy. Figyelj rabszolga, mond az neked valamit, hogy XIII?
- Persze, az a fokhagymás-szalámis pizza kódja.
- Ne hülyéskedj már, tudod, a játék, amelyik olyan rajzfilmes cucc, mint a Zelda Gamecube-on. Most küldte a Ubisoft. Érdekel?
- Mit kell válaszolnom ahhoz, hogy egy életre megutálj, és ne kelljen soha többet játékot tesztelnem?
- Szóval kell?
- Nem! NEM!! Hallasz? Hahó? Köszönöm, de nem kérem!
- Rendben, félreteszem akkor neked, indulj érte a szerkesztőségbe, várlak, 20 perced van ideérni, pápá!
- HÉÉ! MOCS... MO... ITT VAGY? NEHOGY LETEDD, MERT SZÉTBÜN...

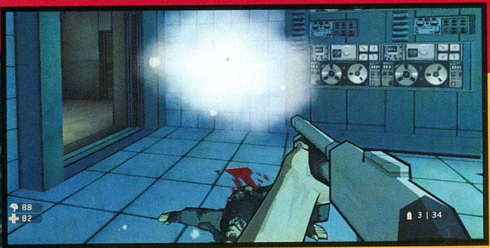
Jól kombináltok, se fürdés, se fagyi, helyette rohanás a szerkbe. Így került hozzám a XIII DVD, tehát lett nektek is rivjútok belőle. A XIII cím kissé szokatlan, mégis jó választás. A végigjátszása után (ha nem figyeltem volna a történetet) azt tippeltem volna, hogy a fejlesztők a hasznosan eltöltött játékidő óraszámát adták címnek. Persze ez ilyenformán nem igaz; lássuk, milyen meglepetéseket tartalmazott a játék.

BETAKARÍT A UBI SOFT. A Ubisoft a kedvenc kiadóim közé tartozik. Pici cégből multivá nőtték ki magukat az évek során a számomra egyik legszimpatikusabb arculattal kiegészítve ezt. Olyan nevek kapcsolódnak hozzájuk, mint Splinter Cell, a Ghost Recon, a jövő nagy ászaival (Beyond Good And Evil, Prince Of Persia Sands Of Time) együtt. A játékosok legnagyobb örömére nem csak kiadói tevékenységet folytatnak, hanem játékfejlesztéssel is foglalkoznak. A XIII is ennek az eredménye, a Ubisoft párizsi stúdiója derekasan kitett magáért.

CELL SHADING, AVAGY MI A SZÖSZ, EZ RAJZOLT? A Cell Shading technológia PC-n eddig leginkább az Ati Radeon kártyák technológiai demói között szerepelt, játékban még nem találkozhattunk vele, hacsak nem számítjuk ide a Metal Gear Solid







2 néhány speciális jelenetét. Az egész lényege az (a részletek nélkül), hogy erős körvonal-ábrázolással és a háttérszínek homogén kombinálásával a programozók szinte hamisítatlan rajzfilmes hatást érhetnek el. Idősebb olvasóink felkiálthatnak, hogy láttak már ilyet, a LucasArts féle Outlaws FPS-ben. Sajnos ki kell, hogy ábrándítsam őket (kicsit jobban belegondolva maguk is rájönnek, hogy az valóban rajzolt volt), a XIII azonban a fent említett technológiát alkalmazza, hihetetlenül sikeresen. Ehhez már csak a megfelelő körítést kellett hozzáadniuk, mely adott volt, hála az égnek.

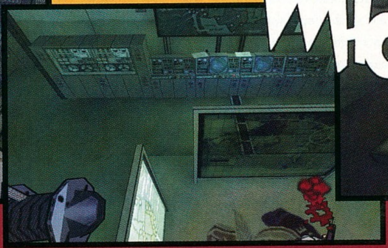
A XIII. KÉPREGÉNYSOROZAT. A Ubisoft nem bízott semmit a véletlenre, saját nemzetükön belül kutatva fellelték azt a témát, amelyik már bizonyított abban, hogy érdekli az embereket, és el lehet adni. (Nem, nem a szőke, pirospozsgás, 14 éves kislányok megrontását tartalmazó illegális videoanyagok terjesztésére gondoltak...)
William Vance és Jean Van Hamme 15 (14+1 bónusz) epizódból álló képregénysorozata adta a játék történetének egész vázát, majdnem hogy 100%-ig hűen lekövették az első 5 könyvecske tartalmát. A szereplők neve, a cselekmény szála, minden egy az egyben adoptált, így nem lehetett mellényúlni. Az ötlet két atyja is szoros együttműködésben dolgozott a Ubisoft csapatával, így minden építőkocka a helyére kerülhetett, nem lehetett fennakadás.

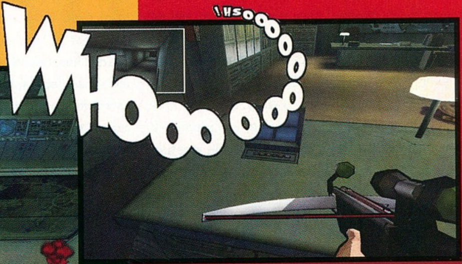
A TÖRTÉNET. Bevallom, az intro és a bevezető pálya után az volt az érzésem, hogy a Bourne Rejtély című nagysikerű (Matt Damon rulez, Famke Janssen még inkább) hollywoodi szuperprodukciót játszom. Adott a főhős, aki lőtt sebbel, szenvedve vetődik partra, ahol azonnal belecsöppen a méretes szószba, menekülve mindenki elől, aki csúnyán néz rá távcsöves puskán keresztül. Rövidesen kideríti, hogy elit katona vére csordogál az ereiben, mely hivatást egészen az emlékezete elvesztéséig gyakorolt is, utána meg csak még jobban fogja. A mellére tetovált XIII-as számot sem tudja hova tenni. Mindezek tetejébe az FBI még le is tartóztatja William Sharidan elnök meggyilkolásáért, akik hamisítatlan fotókkal támasztják alá a vádat. Az egész képregény koncepció gyakorlatilag az amerikai John F. Kennedy gyilkosságtól számított időszakra épül, alternatív történelmet felvillantva, természetesen kizárólag a fikció talaján mozogva. Aki végignézi az intrót, és valamennyire képben van a világ egyik legnagyobb púderszórásával kapcsolatban (a Kennedy gyilkosság), gondolkodás nélkül elkapja a vezérszálat. Steve Rowland (a főhős neve) tehát belekezd egy fárasztóan kusza kalandba, hogy kiderítse, ki is az a húsz személy, aki a vesztét akarja mindenáron, továbbá miért is szeretnék ennyire a föld alatt tudni őt. Számos segítőtársa is akad majd a sztori előrehaladtával, mégis csak magában bízhat elsősorban.
Készüljetek fel rá, hogy középfokú angol nyelvtudás nélkül körülbelül annyit fogtok érteni az össze-vissza gabalyodó eseményszálakból, hogy menni kell, és lőni. Pontosabban még ez sem igaz teljes mértékben, mert a XIII van annyira mocsok, hogy sok lopakodós küldetést is felvonultat, ahol többtonnányi ellenfelet kell kézzel elintézni, nehogy megpurcanjanak szerencsétlenek, mert akkor vége, lehet nyomni a retryra.

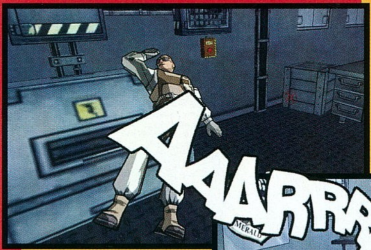


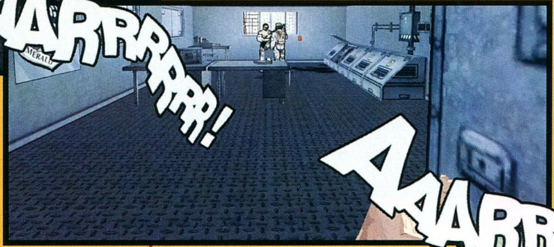
A HELYSZÍNEK. A játék változatos palettával büszkélkedhet a hófedte katonai bázisoktól kezdve a napsütötte sivatagi kanyonokon át a pályák szemet gyönyörködtetően váltakoznak, a dizájnerek odafigyeltek mindenre. Pont, mire egy-egy pályatípus kezd unalmassá válni, máris vége, és lehet nyomulni a következőre. Próbálták még jobban színesíteni a felhozatalt, van pár map, amelyik eddig nem szerepelt FPS játékokban, vagy csak elvétve. Ilyen példának okáért a tengeralattjárós küldetéssorozat. A vállalkozó kedvű gémernek 36 pályán kell átverekednie magát a végkifejletig. Már tudjátok, hogy körülbelül 13 óra játékidőre számíthattok, ha nem álltok le minden sarokban szotyizni. A XIII 8 nagy fejezetre tagolható, máris könnyű kiszámolni, hogy egy helyszínen mennyi időt fogtok tölteni. Nem spóroltak a látványelemekkel sem, ahova lehetett, bepakoltak valamilyen kisebb-nagyobb épületet, dobozt, bokrot. Összességében nézve a játék erős négyes érté-











kelésű pályafelhozatalt mondhat magáénak.

MOHA, DE LEGALÁBB JÓ A ZENE. Nem, nincs benne Medal Of Honor mini játék, a MOHAA kifejezés továbbra is a "Megyek Oszt Hent" játékkategória rövidítése. Bármennyire is erős próbál lenni a sztorielem, mégis az esztelen lövöldözés jön át erősebben, amit nagyon sajnáltam a teszt során. Külön a játékhoz írták a zenét, pontosabban ez az első eset, hogy a játék inspirálta a zenét, mely alá került. Nagyon ritmusos, dinamikusan változó, 60-as évekbeli nótákat komponáltak a XIII-hoz. Számtalan alkalommal csak a zene varázsa mentett meg egy-egy szakaszt attól, hogy unalmasnak találjam. Lehet, hogy bennem volt a hiba, de a sokadik fejlövés után már a 3 bevillanó képregényszerű ablakocska sem kötötte le a figyelmemet. Az elején ez a megközelítés még érdekes volt, hiszen akárkit lőttem le, a játék majdnem mindig beadott egy animációt(miközben továbbra is megmaradt az irányítás) az ipsék haláláról. Vagy szakadékba zuhanó testek, vagy felrobbanó gránátok, vagy különböző, már ismert hangutánzó szavak felvillantásával, ahogy azt nyomtatott formában szokás. (BANG, WHACK, WHOOOSH stb.) Az ellenfelek lépteit a távolság függvényében egyre méretesebb TAP-TAP feliratok jelzik még a falakon át is, ami megkönnyíti a sikeres felkészülést érkeztükre.

A főhős egyre több különleges képességre tesz szert a játék során, ezek aztán automatikusan működnek. (Hatodik érzék ((tap-tap)), halk járás, öngyógyítás, kétkezes fegyvercipelés, leütő képesség, mesterlövész diploma, nagy levegő skill (víz alá) és zárfeltörés.)

Az irányítás jól átgondolt, az akciógombon kívül semmi másra sincs szükségetek (leszámítva az iránybillentyűket, az ugrást, a guggolást és az egeret). Néhány nem várt helyzetbe is csöppentek majd, amikor túszt kell fognotok az egyik kezetekbe, míg a másikkal egy mágneskártyát szorongatva próbáljátok kinyitni a biztonsági ajtót, persze 40 rendőr rátok szegeződő pisztolya gyűrűjében. Az ötletes főmenüben amúgy bármikor visszanézhetitek az eddig összerakott történetet, mazsolázhattok a képességeitek és a megszerzett kiegészítő információk között. Sajnos csak 6 mentési lehetőség van, továbbá nincs gyorsmentés, a program kizárólag megszabott pályarészek teljesítése után hajlandó saját maga elmenteni a pozíciótokat. Ha jól gondolom, ez a multiplatformos játékfejlesztés miatt van így, hisz a játék PS2-re, Gamecube-ra és Xboxra is elkészült.

A FEGYVEREK. Újításként a XIII-ban nemcsak a standard menetfelszereléseteket, vagy az ellenfelek által elejtett csúzlikat használhatjátok (melyekből 15 féle van, a dobókéstől kezdve a bazookáig minden megtalálható), hanem a tereptárgyak is többször hasznos fegyvernek bizonyulnak. Főleg azokban az esetekben, amikor nem ölhetitek meg a szembejövő rosszfiúkat. Így egy széket, partvist, hamutálat felkapva, majd azt az ellenfél halántékára helyezve F erő segítségével, máris csipkerózsika státuszba helyezhetitek őket. Összesen tehát 30 kütyüvel nehezíthetitek meg az ellen munkáját. Van pár különleges cuccos is Steve tarsolyában, mint például a kémfilmekből már jól ismert kampós kötél (a játék mindig jelzi, ha valahol használni lehet), a lehallgató poloska, a hiperérzékeny puskamikrofon és a tekergethető zárnyitó masina. Mr. Bond is megirigyelhetné ezt az arzenált, annyi szent. A mesterlövészpuska és a nyílvető képes távcsöves módozatban is üzemelni, ami felettébb hasznos, ha fejeseket szeretnétek osztani. A gránátoknak nincs túl sok haszna, az ellenfelek úgyis buták, mint Zeldában a malacka, úgyhogy nyugodtan szaladjatok közéjük, és tanítsátok móresre őket. Ha netalántán lesebződnétek, kétfajta "kis fehér egészségügyi csomag, mely az energia visszaállítására szolgál" közül választhattok. Ne féljetek, nem fogy el, még a legelhagyatottabb hóbucka mögött is mindig lapul vagy 3 darab, úgyhogy csak bátran osszátok a kokikat!

VÉGÍTÉLET. A XIII sikerjáték lesz, mégis úgy érzem, hogy hiányzik belőle valami, ami igazán az egekbe emelhetné. Az egész jól néz ki, a történet is működik, noha kissé tényleg túl van bonyolítva, sok csavarral, kevés átlátható fázissal. Nem titkoltak pozitív érzelmeim a francia játékfejlesztéssel kapcsolatban, legnagyobb örömömre ezúttal sem csalódtam. A grafika jó pár órán át érdekes, utána megszokottá válik, és a dinamikus fények hiánya (a cell shading egyik legnagyobb hátránya, bár látott már valaki valaha is rajzfilmekben vetült árnyékokat és megtörő napfényt? Na ugye...), az idegesítően buta ellenfelek és a gyakori szkriptelési hibák kerülnek előtérbe. Sajnos a program több helyen is bugos, kis szerencsével azonban a kulcskarakterek ismétlődő beragadásai egy egyszerű újrapróbálkozással is elkerülhetők.



Aki szereti az FPS játékokat, és szeretne egy jócskán átlagon felüli kivitelezésű gámával kényelmes tempóban egy egész hetet eltölteni, netalántán többjátékos módban kergetni a barátai popóját, az ne habozzon, rohanjon a boltokba, és csapjon le a XIII-ra. Nem lenne fair lebeszélnem róla bárkit is, több örömöt, mint bosszúságot fog nyújtani, tehát érdemes pénzt kiadnotok rá. Kellemes lövöldözést!

-=FLATLINE=-

> ÉRTÉKELÉS

81%

grafika	20/25
zene/hang	13/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

PRO hosszú történet > sirály zene > bevált alapkoncepció

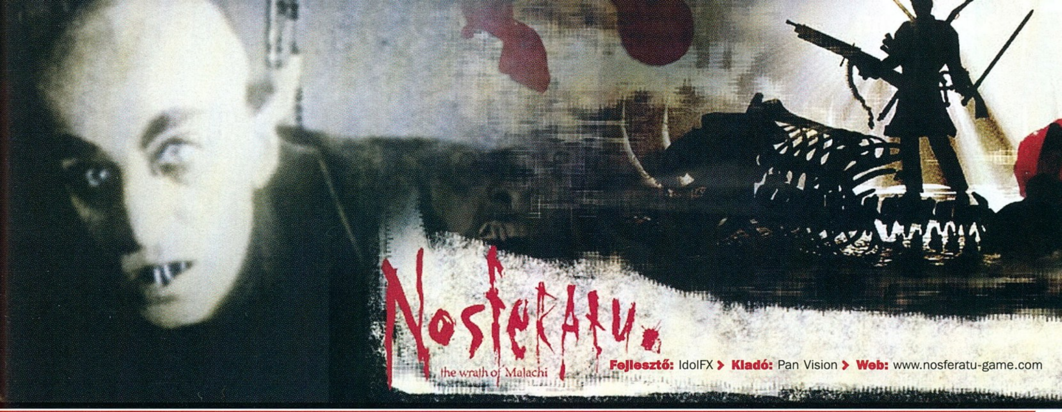
KONTRA ostoba AI > az igazán élvezetessé tevő "plusz" hiánya

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII500, 128MB RAM, 2 GB HDD

> ARÉNA

No One Lives Forever 1	90%
Outlaws	75%
No One Lives Forever 2	87%



Fejlesztő: IdolFX > **Kiadó:** Pan Vision > **Web:** www.nosferatu-game.com

Ezt a játékot csak úgy érdemes tolni, hogy a barátod csinál mindent. Leülteted szépen este a foteledbe, fejére teszed a fejhallgatót, lekapcsolod a villanyokat, és kezébe adod az egeret. Az sem árt, ha előtte fogadtatok, hogy bírja-e vajon 15 percnél tovább pulzusnövekedés nélkül a dolgot. Majdnem biztosra veheted, hogy hihetetlen filmanyagot örökítesz meg abban a pár percben az utókornak (mert kamerázod is a reakcióit), míg Ő nyomja a stuffot. Nem vicc, én egyedül teszteltem, de még a szomszéd kislány macskája is érezte, hogy itt bajok lesznek, és inkább kimenekült a konyhába. (Nehogy a frászt hozza rám azzal, hogy véletlenül bemozdul a látóterem perifériájában.)

BEVEZETŐ. Kíváncsi voltam, hogy a Nosferatu képes lesz-e a túlélő horror fps játékok élmezőnyébe kerülni. Nem lett volna nehéz dolga, hiszen manapság nagyon ritka ez a műfaj.

Az Undying és a System Shock 2 óta nem is találkoztam olyan gémmel, amelyik kilógatta volna a sportszeletet bizonyos testréseimből. Az IdolFX csapata nem tétlenkedett, már a Gast című játékuk közben fontolóra vették, hogy homár ennyire benne vannak a szellemes – sötét fílinges játékokban, egy vérbeli hentelős horrorjátékot is össze kellene kutyulniuk.

A Gast még a kisebb gyerekek számára is majdnem, hogy játszható volt bájos sztorija miatt, emlékezzetek csak, a vidámpark óráját kellett újraindítani, mert csak akkor szállt fel a rémálmos-kaszabolós-vérszürcsölős homály a parkról.

A Nosferatu esetében már rögtön az intróból kiderül, hogy itt bezony komolyabb gondok lesznek az adrenalin és a „Hú, de gáz, lerúgtam a monitort az asztalról anyu, úgy megijesztettél!„ mondat szinten tartásával.

HISZÍVOM A NYAKADAT. A történet szerint a játékos egy nappal később esik be abba a kastélyba, ahova az egész családja hivatalos volt még egy nappal korábban, megünnepelendő a testvérke (nőnemű hugica) lakodalmát egy gróffal, akié történetesen az egész kóceráj. Nem is kell mondanom, el tudjátok képzelni... A megérkezés pillanatában már látszik, hogy itt valami veszettül nem stimmel, mert köd van, hideg van, sötét van, nincs a játékosnál semmi, denevérek szálldosnak, és különben is, miért nem jön senki köszönteni. A pléjer itt kapja meg az irányítást. A központi udvaron álldogálva döntheti el, hogy merre induljon szerettei felkutatásában. Előre jelzem, hogy a játék véletlenszerűen generálja a kastély alaprajzát, így nem tudnám azt mondani, hogy balra kell elindulnotok. (De, csakazértis balra menjetek, ellenben ne ijedjetek meg az ablakon kizuhanó paptól, csak hangulati kellék:))

A központi udvarba kell visszavezetni a kiszabadított rokonokat, lehetőleg egy darabban. Mindegyikük megjutalmaz valamivel, vagy kulccsal, vagy újabb fegyverekkel, úgyhogy érdemes követni a történetet, és többnyire azt csinálni, amire a játék kér. Ez azért is fontos, mert a bal felső sarokban egy termetes óra ketyeg, cirka másfél órával éjfél előtt állva. A TAB gombot lenyomva már láthatjátok is, hogy a családi fotóalbum meglehetősen termetes, így iszkiri, nincs idő bámészkodásra. (A grafika amúgy is csúnya, noha a post processing órákon át képes egyedi feelinget prezentálni szemcsésen matt megjelenésével.) Ha esetleg az ominózus óra elérné az éjfélt, akkor... hogy is mondjam... már tölthetitek is vissza a korábbi állást, ahol remélhetőleg még bőven az időtök helyesen cselekedni.

FOKHAGYMÁBAN FAKARÓ. A fegyverek szokványos vámpírirtó eszközök: keresztek, karók, ezüst töltények, kispisztolyok stb. Ráadásul puskapor is van a játékban, ami megnehezíti a lövöldözést, mert ELFOGY! Nem egyszer találtam magam olyan helyzetben, hogy kaján vigyorral az arcomon húznám a ravaszt a felém rohanó (NAGYON gyorsan rohanó!!!) dobermann fejére helyezett célkereszttel, de golyóbis, az nem repülne ki a világért sem, mert nincs puffogtató matéria a fegyverben. (Ilyenkor szoktam hosszú körmondatokban közerkölcssértést elkövetni a fejlesztők hozzátartozói viszonylatában.) Az ellenfelek modelljei sem az igaziak, de nincs is idő ócsárolni őket, annyira gyorsan mozognak és sebeznek. Hátrálni szinte nem is lehet előlük, jobb a küzdelem, lőni kell, míg van skuló. Amikor már az sincs, jöhet a kard, de az már véleményem szerint régen rossz:) A zene hihetetlen mód el van találva, aki gyenge idegzetű, mindenképp kapcsolja ki. (Kérem, kapcsolja ki...)

Ha a játék megtetszett a hallottak alapján, próbáld ki! De figyelmeztetlek, nagyon para lehet, ha fogékony vagy a vámpíros témára. ■ -=FLATLINE=-



> ÉRTÉKELÉS

66%

grafika	10/25
zene/hang	13/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

PRO szívritmus-szabályozó zene > gyors ellenfelek

KONTRA kivitelezés > kevés poligon > rövid játékmenet > esélytelen szituációk

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII550, 64MB RAM, 700MB HDD

> ARÉNA

Vampire the Masquerade	91%
Undying	92%
Dracula	80%



> Fejlesztő: KCET > Kiadó: Konami > Web: www.konami-europe.com

A túlélő horror műfaja igazán az 1992-es évtől indult el világhódító útjára, nevezetesen az Alone in the Dark sorozat első részével. Bruno Bonell és az Infogrames példáját hamarosan követték a többiek is, először a Capcom cég rukkolt elő a Resident Evil sorozattal (1997), majd két évre rá megjött a nagy riválisnak, a Konaminak a válasza a Silent Hill szériával. Sajnos az első rész csak PlayStationre készült el, a PC-s tábort teljesen elhanyagolták. Szerencsére ez a szemlélet az évek során megváltozott, így a Silent Hill második részét már a borzongásra vágyó PC-s játékosok is kipróbálhatták (Gamer Magazin 2003/02-91%). A PC-s megjelenéssel egy időben már lehetett pletykákat hallani a harmadik részről, de azt a legmerészebb álmunkban sem gondoltuk volna, hogy még az idén górcső alá vehetjük a sorozat következő darabját.



A TÖRTÉNET FOLYTATÓDIK. A Silent Hill 3-ban új karakter mutatkozik be Heather személyében. A lány apját, Harry Masont a rajongók jól ismerik, hiszen az első részben ő volt a főszereplő. Azóta azonban eltelt 17 év, és a Mason család végleg maga mögött hagyta a múltat és Silent Hill álmos kisvárosát. A végzet azonban utánuk nyúlt, így Heathert furcsa rémálmok kezdték el gyötörni. Időről időre átkerül egy alternatív valóságba, ahol természetfeletti lényekkel kellett megvívnia. Feltűnt továbbá egy magándetektív és egy furcsa asszony, Claudia, aki jóval többet tud Heather múltjáról, mint azt bárki gondolná. Váratlan és tragikus események után Heather arra kényszerül, hogy visszatérjen az egyetlen olyan helyre, ahol kiderítheti, mi is történt valójában 17 évvel ezelőtt. Isten hozott ismét Silent Hillben...

TÚLÉLÉS JAPÁN MÓDRA. Azt mindjárt az elején le kell szögeznünk, hogy nem ez a játék fogja forradalmasítani a túlélő horror műfaját. A Silent Hill 3 kezelése, menürendszere és felépítése teljes egészében megegyezik a második résszel. Forradalomról tehát nemigen beszélhetünk, de ettől függetlenül olyan játékot kaptunk a kezünk közé, amelyikre nagyon sokáig fogunk emlékezni. A Capcom Resident Evil sorozatától eltérően a Silent Hill nem a csonkolt végtagok, a kilógó belek és a vért szürcsölő zombik alkalmazásával kívánja a frászt hozni a játékosra. A japán fejlesztők (szerintem egy elfogulatlan elmeorvos az egész bagázst bezárná a diliházba) inkább arra törekedtek, hogy olyan hangulatot hozzanak létre a játékon belül, hogy az első perctől kezdve szorongjunk, rosszul érezzük magunkat, és tudjuk nagyon jól, hogy bármelyik pillanatban felbukkanhat egy olyan lény a sarkon, amelyik ellen a fegyvereink fabatkát sem érnek. Ezt a mesteri hangulatkeltést a történet összetettsége tovább fokozza. Kezdéskor fogalmunk







sincs, miként kerültünk ebbe a furcsa helyzetbe, csak sodródunk az eseményekkel. A játék végére persze majdnem minden világossá válik, kiderül, hogy miként kapcsolódik a történet a Silent Hill 1 eseményeihez. A második részben már megszokhattuk, hogy a szörnyeket leszámítva csak nagyon kevés karakterrel találkozunk. Ezúttal sincs ez másképp, a főszereplőn kívül mindössze három karakterrel kommunikálhatunk. A szokványos szörnyhentelés nem létszükséglet, a legtöbb lény elől akár el is futhatunk (ez befolyásolja, hogy mi lesz a játék vége). A fejtörők ismét nagyon jók lettek, nehéz fokozaton például igencsak meg kell tornáztatnunk az agyunkat, hogy kihámozzunk valamit az értelmetlennek tűnő versikékből. Meglehetősen kevés tárgy lett elrejtve a játékban, ezek grafikailag eléggé kilógnak a háttérből, de ha ez nem lenne elég, akkor Heather menet közben még a fejét is arra fordítja, amerre valami érdekeset lát. A Silent Hill 2-höz hasonlóan kezdéskor ezúttal is választhatunk háromféle nehézségi fokozat közül mind az akciórészek, mind a logikai fejtörők tekintetében (persze ez is befolyásolja a végső értékelést).

A TECHNIKAI OLDAL: GRAFIKA, ZENE ÉS AZ IRÁNYÍTHATATLANSÁG. A harmadik rész munkálatait a Konami már nem adta ki külső fejlesztőnek (mint ismeretes, a második rész PC adaptációját a Creature Labs készítette), a KCET (Konami Computer Entertainment Tokyo) inkább házon belül végezte el a munka oroszlánrészét. Az átirat tökéletesen sikerült (annak ellenére, hogy a PS2-es változat csak augusztusban jött ki, így volt rá összesen négy hónapjuk), még arra is oda tudtak figyelni, hogy a PC-s erőművekben lévő lehetőségeket is kihasználják. A felbontás mértéke egészen 320x200-tól 1600x1200-ig állítható, sőt még a karaktereken és a tárgyakon feszülő textúra mérete is változtatható (max. 2024x2024, 256 MB-os videokártyákkal rendelkezők előnyben). Maximális felbontáson azonban még az erősnek hitt tesztgép (2,4 PIV, 512 MB RAM, Radeon 9700Pro) is besokallt, bizonyos helyszíneken játszhatatlanul belassult. A játék talán leginkább eltalált része a négy karakter arcának a kivitelezése volt. A mimikától kezdve a szájmozgáson át mindenre odafigyeltek, valami elképesztő minőségű grafikákat láthatunk a játékban. A szörnyetegek is nagyon el lettek találva, ezek a többnyire amorf és groteszk lények már puszta megjelenésükkel is undort keltenek, hát még amikor felénk rohannak. Az alapszörnyetegek mellett nem hiányozhatnak a főszörnyek sem, ezek grafikájára még inkább odafigyeltek (fényes, tükröződő felületek stb.). Csak gratulálni tudok a játékban szereplő fény-árnyékhatásokhoz is, ez a rész nagyban hozzájárul a nyomasztó hangulat kialakításához.

A zene Akira Yamaoka nevéhez fűződik, ő felügyelte az első két rész teljes hanganyagát is. A harmadik rész egyik nagy újdonsága a vokál megjelenése volt, ilyen a Silent Hill sorozatban még nem szerepelt. A zene mellett persze nem szabad megfeledkeznünk a különböző hanghatásokról sem, a váratlan sikolyok és a gurgulázó szörnyhangok éjszaka, leoltott lámpák mellett még ijesztőbbnek hatnak.

Sajnos az irányítással kapcsolatos gondokat nem igazán sikerült megoldani. A rögzített kameraállásokból adódó bajok tovább fokozódtak; roppant idegesítő volt, hogy a hangokból tudtuk, hogy a szörnyeteg a közelben ólálkodik, de az árnyékán kívül semmit sem láttunk belőle.







COMPO

Szeretnél nyerni egyet a három Konami ajándékcsomagból?

Válaszolj az alábbi három kérdésre, s egyike lehetsz a szerencsés nyerteseknek!

Ki volt a felelős a sorozat három részének zenei anyagáért?

Ki volt a főszereplője a Silent Hill 2-nek?

Melyik játékkategóriába sorolhatjuk a Silent Hill sorozatot?

A megoldásokat 2003. december 31-ig várjuk a következő címre, nyílt levelezőlapon:

Gamer Magazin szerkesztősége, 1300, Budapest 3., Pf.: 210

ÚJRAJÁTSZHATÓSÁGBÓL JELES. Mint ahogy azt megszokhattuk a Silent Hill sorozat esetében, első nekifutásra, körülbelül hét-nyolc óra alatt végig lehet szaladni a játékon. Másodszorra ez az érték leredukálódik két órára, hiszen akkor már nagyjából tudjuk, hová is kell mennünk, a felesleges mászkálás megszűnik. A játék befejezése után azonban rengeteg új lehetőséggel gazdagodunk. Attól függően, hogy milyen módon játszottunk, új fegyverek, kosztümök és befejezések kerülnek elő. Tegyük fel, hogy a hagyományos lőfegyverek helyett mi inkább a katanát vagy a vascsövet preferáltuk. Ebben az esetben másodszori nekifutásra már felvehetjük a játékban elrejtett fénykardot (vagy a lángszórót, ha a lőfegyvereket használtuk gyakrabban). Rengeteg új ruhát is találhatunk Heathernek, illetve a karaktereknek, ezeknek ugyan semmiféle gyakorlati hasznuk nincs, de a tündérruha Heathernek kifejezetten jól áll. A játékban nyújtott teljesítményünk határozza meg azt is, hogy milyen befejezésre számíthatunk. Abban az esetben, ha túl sok szörnyet mészároltunk le feleslegesen, vagy hibás döntéseket hozunk játék közben, akkor bizony búcsút mondhatunk a "jó" befejezésnek, és hozzá kell szoknunk a gondolathoz, hogy Heathert a gonosz isten megszállta.





HELL EZ NEKÜNK? Hát persze, főként, ha szeretjük a rémálmokat, a nyomasztó hangulatot és a szentségtörés határát súroló perverz tartalmat. A fiatalabb korosztály inkább kerülje el, a Silent Hill nem az ő játékuk. Igaz ugyan, hogy megváltoztathatjuk a vér színét, de a Silent Hill nem azoktól az elemektől lett félelmetes, amelyeket látunk, sokkal inkább a tudat mélyén rejtőzködő gondolatok hozzák a frászt az éjszaka közepén a játékosra. A katasztrofális irányítást leszámítva remek játékot kapunk a pénzünkért, kiszedték belőle a Silent Hill 2-t unalmassá tévő mászkálást, így sokkal pergőbb játékmenetben lesz részünk. Ügyesen elegyítették az új és a régi helyszíneket, legjobban a Silent Hillben lévő kórház újrafeldolgozása tetszett. Jó volt újra bejárni ugyanazokat a termeket, és várni, mikor bukkan elő a semmiből egy vascsővel felfegyverzett élőhalott nővérke.
Úgy látszik, a Konami a japán piac mellett kezdi egyre komolyabban venni az amerikai és az európai piacot is. A Silent Hill második és harmadik része mellett kihozták a Metal Gear Solid Substance DVD változatát is (a Silent Hill 3 is DVD-n jelent meg), de idén még várjuk tőlük a Pro Evolution Soccer harmadik részét is, mely a szakértők szerint nagyon jó esélyekkel száll harcba az EA FIFA sorozatával. 2004 elejére ígérik az új Metal Gear játékot (Snake Eater) egyelőre PS2-n, de reméljük, a PC-s átirat sem várat sokat magára. ■ **Mocsy**



> KARAKTEREK



Heather Mason
A főszereplő tinédzserlány, aki váratlanul rémisztő események középpontjában találja magát. A visszafogott, naiv kislány a szemünk láttára nő fel az átélt borzalmak hatására.



Douglas
Kiégett magándetektív, akit Claudia bérelt fel, hogy megtalálja Heathert. Csak a történet végén derül ki, kinek az oldalán is áll tulajdonképpen.



Claudia
A játék főgonosza, de valahogy mégis inkább szánalmat ébreszt mindenkiben. Vallási fanatizmusa nem ismer határokat, kíméletlenül eltapos mindenkit, aki az útjába áll.



Vincent
Kezdetben még szimpatikus karakter, de hamar kiderült, hogy ő a fanatikus szekta vezetője. Hivatását tekintve pap, de nem riad vissza a gyilkosságra való felbujtástól sem.

> ÉRTÉKELÉS

89%

grafika	22/25
zene/hang	14/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	14/15
összhatás	4/5

PRO kiemelkedő karaktermodellek > nagyfelbontású textúrák alkalmazása > fény-árnyék hatások

KONTRA pocsék irányítás > lehetne kicsit hosszabb

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII500, 128MB RAM, 5GB HDD

> ARÉNA

Alone in the Dark	85%
Silent Hill 2	91%
Resident Evil 2	87%



WARHAMMER 40000: FIRE WARRIOR

Fejlesztő: Kuju **Kiadó:** THQ **Web:** www.firewarrior.com

A Warhammer 40000 nevével szerepjátékos múltam során néha-néha összefutottam. Olvastam egy-két regényt is, mely ebben a környezetben játszódik, és valahogyan tetszett ez az erőszakos, durva, de mégis igényes kidolgozású, sci-fi és fantasy elemeket ötvöző világ.

Történetünk idején az űr már nyitott könyvként hever az emberiség előtt. Ám ezt a tudást sok vérrel és harccal szereztük meg. Bizonyított lett, hogy nem az ember az egyetlen értelmes lény a világegyetemben. A felderített bolygók közül szép számmal voltak olyanok, melyek ellenséges lények és szörnyek otthonai voltak. Ám tízezer év viszontagságai után is a Föld (mai nevén Terra) még állja a csapásokat. A fegyverkezés mindennél fontosabb tehát a Birodalom számára. A hadsereg gerincét a Warhammer 40k világának talán legjellemzőbb figurái, a genetikailag módosított, robosztus, tanknyi páncélba és fegyverbe öltöztetett űrgárdisták alkotják. A háború örök és szüntelen. És egyszer csak az ismeretlenből egy új, technikailag igen fejlett faj tűnik fel. Ők a Tauk.

A játék a neve miatt kissé lázba hozott: rég szerettem volna egy ilyen űrgárdista bőrébe bújni, és harcolni a Birodalom ellenségei ellen. A game elindításakor szembesültem a ténnyel, hogy ez a kívánságom nem teljesült, az emberiség itt csak ellenfélként szerepel. Aztán kiderült, hogy nem ez volt az utolsó korty a keserű valóságból.

A játékban egy újonc Tau harcost alakítunk, aki az emberiség elleni hadjárat egyik szereplője. Ehh, ugrott az űrgárdistám... Ez persze kezdetben még nem volt több, mint egy icipici negatívum, mely aztán - sajnos - óriási csalódássá alakult át. Mert az még megbocsátható, hogy nincs gárdistám. De hogy más értékelhető sincs a 2 CD-n, az azért durva...



Amikor megláttam a grafikát, nem hittem a szememnek. Ez valami gyönyörű... lett volna, kb. 3 évvel ezelőtt. Kész röhej. Az ellenfelek és a fegyverek poligonszáma nevetséges. A táj még csak kinéz valahogy, de az is csak alulról súrolja a kettest. Egy-két percig nem is tértem magamhoz a döbbenettől. Ilyet ki lehet adni még 2003-ban? És a THQ égisze alatt?

Nekiálltam, és összeszorított fogakkal toltam a pályákat. A program felépítésében kissé hasonlít a Microsoft üdvöskéjére, de a kettőt nem lehet egy lapon említeni. A checkpoint-rendszer, a két használható fegyver, és a társak által támogatott személyünk igencsak a Halóra hajazik, nagyságrendekkel szánalmasabb kivitelezésben.

A program talán legerősebb pozitívuma hosszúsága. Összesen 21 küldetést kell teljesítenünk. A szavatosságra sem lenne optimális esetben panasz, hiszen a végigjátszás után számos új lehetőség nyílik meg... de ez nagyon kevés az üdvösséghez. Az első küldetésben egy csatatér kellős közepén találjuk magunkat, ez a része még tetszett is - a hangulata miatt. Ám a játék alapvetően a keresd-meg-a-kulcsot-keresd-meg-az-ajtót elv alapján dolgozik, semmi agymunkát nem igényel. Ha valaki játszott egy Doom nevű, ismeretlen valamivel, akkor az tudja, kb. mire számítson...:)

Ellenfelek tekintetében sem volna nagy gond, 22 különféle lemészárolandó lényt számlálhatunk meg. De olyan csúnyák, darabosak szegények, hogy szerintem azzal a céllal jönnek felénk: vessünk már véget nyomorúságos életüknek. A pályák között néha felbukkan egy-egy főellenség is, akiket nehezebb eltenni láb alól, leküzdésük némi gondolkodást is igényel.

S a háborúhoz ugye, fegyver is kell. Számos eszközt találunk a játékban a rakétavetőtől a pisztolyig. Ezekben van egy közös vonás: alapvetően semmit nem érnek. Szinte egy egész tárat bele kell engedni egy-egy ellenfélbe, és a gránát, vagy a raksi is igen gyengén muzsikál. Talán egyedül a mesterlövész puska az, mely a megfelelő hatásfokon működik (egy golyó - egy ember). Szép kilátások, pajtás... Hehe. A másik "jól sikerült" dolog, az a mesterséges intelligencia. Hát, amit az ellenfelek és a társaink művelnek, azt még a legnagyobb jóindulattal sem lehet intelligensnek nevezni. Semmi terepkihasználás, semmi taktika, semmi értelem nem nyilvánul meg bennük. Már azt vártam, mikor lövik egymást halomra a népek.

És képzeljétek, még hangok is vannak ám benne! Igaz, néha azt hittem, megnémult a hangszóró, de azért szokott lenni! A szereplők úgy artikulálnak, mint a kezdő tanuló az első nyelvórákon. Zene is szól, valamilyen, de az is néha eltűnik, majd visszatér. A programnak ez a része is egy szóval jellemezhető: fércmunka.

Megemlítem azért, hogy van ám többjátékos mód is benne, de hát olyan, amilyen a program többi része. Akinek nem jön be az egész program, az nem ettől fogja megkedvelni, és valószínűleg a ma divatos fps-ek helyzete sem kerül veszélybe.

Hm, a végére szokott maradni a végszó. Ez most rövid lesz: Kerüljétek, mint vámpír a napfényt! B-CHROME

ÉRTÉKELÉS

52%

grafika	15/25
zene/hang	06/15
játékélmény	20/40
kategórián belül	09/15
összhatás	2/5

PRO az ultrafanatikusok talán örülnek neki...

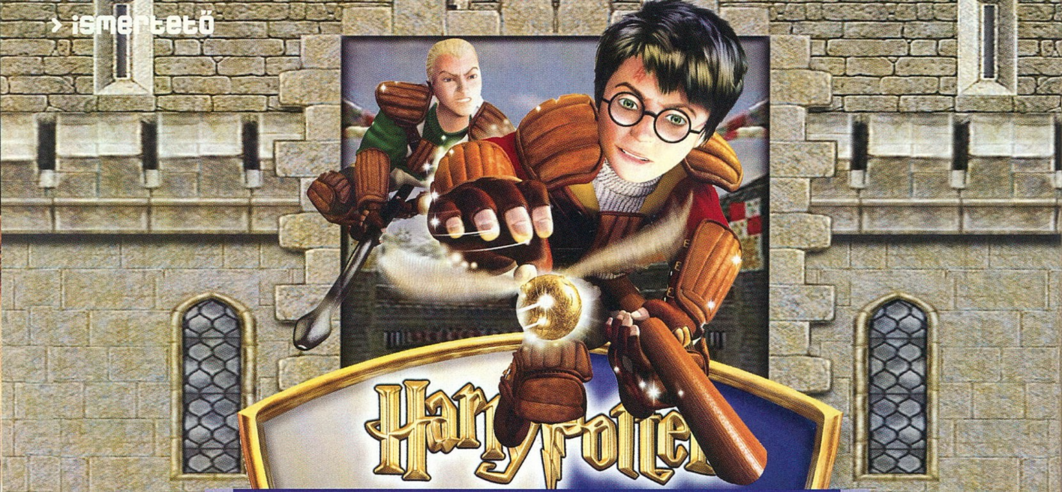
KONTRA alapvetően csak egy: megjelent

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII450, 128MB RAM, 500MB HDD

ARÉNA

Halo	87%
Red Faction 2	60%



> **Fejlesztő:** EA Games > **Kiadó:** Electronic Arts > **Web:** harrypotter.ea.com







Ha fél éve azt mondja nekem valaki, hogy J. K. Rowling regényhősének kedvenc sportja miatt egyszer még gamepad vásárlását tervezem, tutira őrültnek nézem. Ha a lipcsei GC-n csak egy pillanatra is megéreztem volna, milyen érzés a teljes kviddics csapatot irányítani, és sikerre vinni, azonnal kitépem a programot bemutató fejlesztő kezéből a kontrollert és „seprűre pattanok".
Ha... ha... Itt a jelen, a seprű a „kezemben", és egyszerűen nincs kedvem aludni, mert le kell törölnöm Victor Krum képéről azt a kaján vigyort!

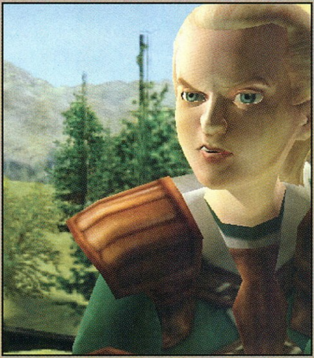
Aki azt hiszi, hogy hipp-hopp, elboldogul egy kviddics csapat irányításával, nagyon téved. Szerencsére a játékban alaposan felkészítenek minket a később igen durva ütközetekre, ezért amint kiválasztottuk, hogy a Mardekár, a Griffendél, a Hollóhát vagy a Hugrabug színeiben akarunk részt venni a házi bajnokságban, megkezdődnek az edzések. Ekkor szép sorban elsajátíthatjuk a hajtók és a fogók feladatait, a gurkók irányítását, a különleges mozdulatokat és a kombókat is. Mielőtt folytatnám, lássuk, mi is ennek a sportnak a lényege!

AZ IGAZI KVIDDICS. Akik olvasták J. K. Rowling regénysorozatát, azoknak nem kell bemutatnom ezt a sportot, ám bizonyára vannak kivételek. A kviddicset két csapat játssza egymás ellen, mindegyikben 7-7 játékos van. A csapatok tagjai: 3 hajtó, 2 terelő, 1 őrző és 1 fogó. A hajtók a pálya két végében elhelyezett karikákon próbálják átdobni a kvaffot (kb. focilabda méretű, élénkpiros gömb), míg az őrző e karikák előtt sertepertélve pont ezt próbálja megakadályozni. A találat 10 pontot ér. Mindenki feladatát megnehezíti a pályán tomboló két koromfekete gurkó, hiszen céljuk nem más, mint a játékosok lelökése a seprűről. Ezért a terelők feladata az, hogy az ellenfél felé pofozzák a gurkókat, és vigyázzanak a fogóra.
A fogó egyetlen feladata, hogy minél előbb elkapja az aranyosan csillogó, két apró, verdeső ezüst szárnnyal is rendelkező, fergetegesen gyorsan repülő, diónyi cikeszt. Amennyiben ez sikerül, a mérkőzés véget ér, a cikeszt megszerző csapat 150 pontot kap, és ezzel többnyire nyer is.

KVIDDICS EA MÓDRA. A játékba való adaptáláshoz kellett bizonyos alkukat kötni, ezért ebben a Quidditch World Cupban nem minden így működik. A különbségek:
- Nem irányíthatjuk a terelőket, ezért ha megjelenik egy gurkó, egyetlen esélyünk, hogy igyekszünk kitérni a minket követő dühödt gömb útjából.
- A cikesz nincs kezdettől fogva játékban, csak amikor a két félgömb (félcikesz) összeér, akkor kerül a pályára. Ekkor a két csapat fogói egymással versengve üldözhetik, nem kell figyelniük semmi más-

> AJÁNLOTT IRODALOM

Amikor már azt hiszed, mindent tudsz erről a sportról, akkor érdemes fellapozni Tudor Hushpush: A kviddics évszázadai című művét. Ebben részletes információkat kaphatsz többek között a versenyseprű és a kviddics fejlődéstörténetéről, a queerditch-lápi játékról, a cikesz születéséről, és régmúlt idők seprűjátékairól is. Minden fanatikusnak kötelező olvasmány!



> GOLDEN SNIDGET

A XIII. században még egy apró, igen mozgékony kismadár, a golden snidget volt a fogók célpontja. Létszámuk a számukra halálos ám egyre népszerűbb mérkőzések miatt rohamosan csökkent, míg rezervátumot nem alapítottak számukra, és Bowman Wright fel nem találta az aranycikeszt.

ra (gurkók és más játékosok sem nehezítik a hajszát). A gyorsításra fordítható energiamennyiségét az addig bemutatott kombóink mennyisége határozza majd meg.

- Bizonyos esetekben mi is aktiválhatunk gurkót, ilyenkor nekünk kell irányítani a fekete golyóbist, és ha ügyesek vagyunk, kiverhetjük az ellenfél kezéből a kvaffot.

LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE. Ha végeztünk az edzésekkel, rögtön bevethetjük friss tudásunkat a házibajnokságon. Amint ezt sikerül megnyerni, indulhatunk a világkupán, ahol 9 ország csapatai mérik össze tudásukat (francia, spanyol, japán, amerikai, skandináv, angol, német, ausztrál, bolgár). A csapatok viszonylag jól kiegyensúlyozottak, és a seprűtípusokkal megadható nehézségi fokozatok (Comet 260, Nimbus 2000, Nimbus 2001, Firebolt) tökéletesen lefedik a hagyományos: könnyű, normál, nehéz és profi szinteket.

Az, hogy mi melyik csapat színeiben léphetünk, akarom mondani, suhanhatunk a pályára, izé, pálya fölé, az a kártyáink számától függ. A legelérhetetlenebb a bolgár team, gondolom, nem kell ecsetelnem miért. Sebaj, normál fokozaton viszonylag hamar eljön az idő, amikor Victor Krum a mi csapatunkban vigyorog!



QUEERDITCH. A műveltek tudják, ez az alcím nem elírás, hiszen a XI. században élt Gertie Konder feljegyzéseiből ismerjük a Quiddtich (kviddics) kezdetleges formáját, amelyet Gertie otthonához közel a Queerditch-láp mellett sűrűn gyakoroltak. Szép gesztus, hogy ez a lehetőség ebben a mugli játékban is megjelenik, igaz, ehhez meg kell nyernünk a világkupát. A különleges hangulatú Queerditch mérkőzéseken csak a roxforti házak csapataival játszhatunk...

A VARÁZSKÁRTYÁK. Úgy látszik, a csokibékák varázskártyái elmaradhatatlan kellékei a Harry Potter játékoknak, nem hiányozhatnak itt sem, bár a Bogoly Berti-féle mindenízű drazsé ezúttal kimaradt. Sőt, a bűvös kártyákért is meg kell küzdeni, illetve bizonyos feladatokat kell teljesíteni a mérkőzéseken belül. A kártyák gyűjtögetése nem csupán hobbi, ez, mint már említettem, egyfajta mérce, a játék bizonyos részeit megfelelő számú kártya felmutatásához kötik. Ráadásul némelyik megszerzése egyáltalán nem könnyű, nem ritka, hogy több feltételt is teljesítenünk kell érte.

BŰVÖLET? Úgy látszik, mostanában kellemesen csalódnom kell a kezeim közé kerülő EA játékokban. A The Sims Abrakadabra is elvarázsolt, és bevallom, most a Harry Potter: Quidditch World Cup is rabul ejtett, amely minden bizonnyal tartósan fent marad majd a gépemen (akárcsak az immáron sárkány-nevelgetős Sims), mert ez az a játék, amelyiket elő lehet venni akár csak fél órára is, mégis tökéletesen kikapcsol, méghozzá úgy, hogy a megérdemelt győzelem örömével dőlhetünk hátra a székünkben (na jó, olykor kikapunk, de akkor van még mit tanulni, nem igaz?). Az, hogy kviddicsezhetünk egymás ellen is, sőt, internetes bajnokságok is készülődnek, már csak hab a tortán! ■ LILY

> ÉRTÉKELÉS

83%

grafika	22/25
zene/hang	12/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	10/15
összhatás	4/5

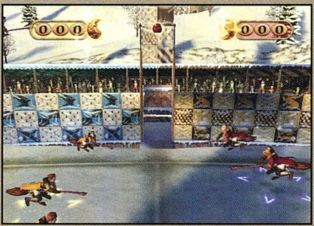
PRO magával ragadó hangulat > parádés kivitel

KONTRA igazi konzol-gyöngyszem, PC-n > kontroller nélkül nem az igazi

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

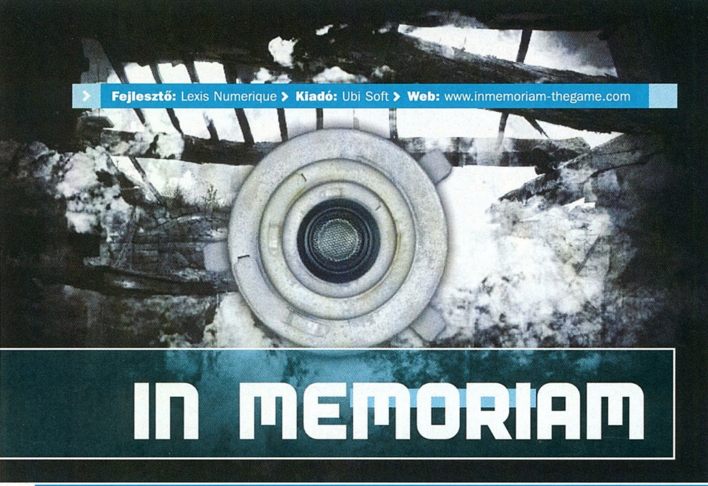
> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII500, 64MB RAM, 550MB HDD

> ARÉNA
Harry Potter and the Sorcerer's Stone 76%
Harry Potter and the Chamber of Secrets . .77%









> **Fejlesztő:** Lexis Numerique > **Kiadó:** Ubi Soft > **Web:** www.inmemoriam-thegame.com

IN MEMORIAM





Csupán a vakszerencse vezérelt az In Memoriamhoz, nem állt szándékomban minden szabadon kószáló játékot magammal hazacipelni a szerkesztőségből, hiszen éppen azért mentem be, hogy mindenkinek fityiszt mutassak, mondván bebeeeebííííí, már kész vagyok, és nincs leadatlan cikkem. Az még hagyján, hogy azóta mindenki bezárja az ajtót előttem, és csak az alatt kommunikálnak papírcetliken, de az már túlzás, ha néha CD lemezek is érkeznek a cetlikkel. Jól sejtitek, ez történt a legutóbbi alkalommal is. Az In Memoriam lemezeit tolták ki morzejelekkel leegyeztetve, hogy mihamarabb szeretnék, ha napvilágot látna belőle 1 oldal, írásos rivjú formájában.
+6-os megfigyelőképességi szkilletek miatt remélem, máris beindult a vészcsengő, hogy akkor ez most miért is lett 2 oldal? Olvassatok tovább, hátha kiderül...

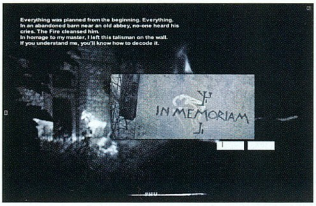
BEVEZETŐ. Az In Memoriam rendhagyó kalandjáték. Sőt, nem is igazán kalandjáték, ugyanis én ilyet még nem igazán láttam eddig. Ha feltétlenül kategóriába kellene sorolnom, akkor érdekes átmenete lenne a logikai-kaland-interaktív thriller hármasnak.

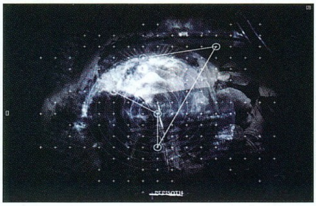
Már jó pár hónapja kering az információ a neten arról, hogy a Lexis Numerique francia fejlesztőcég (és kommunikációs ügynökség) 4 éve fejlesztett játéka hamarosan a célegyenesbe jut, és felkerülhet kedvenc eladóbébitek mellé a polcra, még kedvencebb boltotokba.

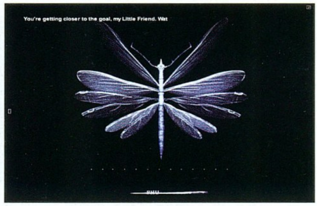
Az egész projektért Eric Viennot felelős, ő a Lexis alapító tagja (a feleségével és egy barátjával egyetemben). Középkorú úriember lévén felismerte, hogy a mozi és a különböző szórakoztatási formák után ideje kipróbálnia magát a jövő médiumának mezején is, a videojáték-iparban. Hihetetlen precizitással és kreativitással vetette magát a dologra (a franciákra jellemzően, akik szerintem az egyik legkreatívabb nemzet Európában, rossz modoruk ellenére), amihez jó adag bátorság is kellett, hiszen 4 évig fejleszteni valamit meglehetősen képlékeny dolog. Mégis úgy érzem, remek ötlete és kitartása meghozta a gyümölcsét. A csapat helytállt, 2 év forgatás, 1 év kutatómunka mellett maradék idejükben az online és offline tartalmat csiszolgatták, mely szerves része a játéknak, ugyanis a megvásárolt adathordozókon kívül elsődlegesen Internetre lesz szüksége a játékosoknak végigjátszáshoz.

INTERNETES - THRILLER? MI A SZÖSZ... A játék maga 2 korongon érkezik, még az elavultabbik adathordozóból, így ne DVD-re gondoljatok. A két lemez gyakorlatilag semmi mást nem tartalmaz, csak a játékban végigtolandó történet mozibetétjeit, no és döbbenetes mennyiségű hanganyagot, továbbá Flash és Shockwave alapokra épülő minigame-eket, melyeket értelemszerűen meg kell oldani a továbbhaladás érdekében.
Nem lenne érdekes a stuff, ha az egész koncepció ne lenne ennél jóval összetettebb. Fogjátok fel az In Memoriamot úgy, mint egy keretprogramot, melyből a levelezőszoftvereteket és a böngészőtöket tudjátok elindítani, amelyeknek segítségével összegyűjtitek a Lexis által kreált több, mint 300 weboldalról azokat az információkat, melyekre szükségetek van a továbbjutáshoz. Hogy nagyrészt webböngészésből állna a dolog? Nem annyira ijesztő, mint elsőre hangzik. Sőt, meglepően jól működik, remek érzés, mikor egy feladat megoldását egy eldugott török, éppen hogy működő, nem angol anyanyelvű honlapról olvasod le, majd remegő kézzel próbálod a lehalászott szót beírni az aktuális mini-játék megfejtéseként az In Memoriamban...

A TÖRTÉNET. Egy sorozatgyilkos után nyomozhatok, akinek Phoenix a beceneve. A rendőrség szerint Jack Lorski riporter és bájos asszisztense eltűnésének köze lehet a Főnixhez, ráadásul eltűnésük másnapján az SKL-NETWORKS szerkesztősége (ahol Jack dolgozik) felnyitotta az aznapi postát, mely 2 darab, In Memoriam feliratú CD lemezt tartalmazott. Mivel sem a rendőrség, sem az SKL nem tudja dekódolni a rajta lévő információkat, ezért juttatták el hozzánk, a játékosokhoz a matériát. A segítségünkkel remélik, hogy közelebb kerülnek Jackék felleléséhez.
Természetesen lassan megcsavarodik majd a történet, nem is kell sokat játszani hozzá. A sikeres nyomozást folyamatos mozibetétek és páratlan zenei aláfestés kíséri, így mindig megvan a motiváció, hogy a gémer még tovább haladjon. Bevallom, eleinte nagyon felemásnak éreztem a játékélményt, nehéz volt megszoknom, hogy gyakran a böngészőben találtam magam kedvenc keresőoldalamra furcsábbnál furcsább szavakat beírogatva, majd kombinálva az eredményeket, bárminemű logikát vagy ésszerűséget keresve abból, amit a játék az aktuális "elborult" részében akar tőlem.
Körülbelül 50 részegység teljesítése szükséges a végkifejlet eléréséhez, 3 éjjel tiszta játékidőm fekszik benne, persze most, hogy tudom, mit hol kellene keresnem a neten, ez lecsökkenne megközelítőleg a tizedére. A föld-, víz-, levegő- és tűzvédelmi monstrumok legyőzése után juthatunk el a Főnixhez, akinek legyőzésével fény derül majd mindenre. (Mindegyik elem jócskán tartogat meglepe-







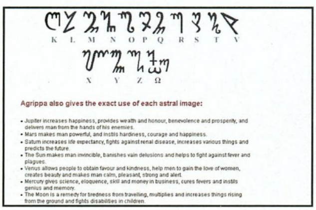
téseket.) Szándékosan hallgatok a történet lebilincselő mivoltáról, pont az a lényeg benne, hogy nem tudni előre, mi fog történni.

A JÁTÉKOK. Volt néhány próba, amelyek esetében a hajamat téptem, volt, amelyik az őrületbe kergetett azzal, hogy az orrom előtt lévő információt kerülő úton, csak órák múlva voltam képes megtalálni, és volt olyan is, amikor elmentem inkább aludni, nehogy leküldjem a teljes gépem az utcára az ablakon keresztül...

Minden negatív kisugárzás ellenére hihetetlen mód élveztem a nyomozást, folyamatosan döntöttem magamba a kólát, hogy ébren tudjak maradni, és még 3 lépéssel közelebb tudjak kerülni a megoldáshoz. A Főnix által elénk dobált játékok változatosak, többnyire teljesen újszerűek, és legnagyobb erejük abban van, hogy minden segítség nélkül kell rájönni, hogy mit is kell bennük csinálni. Az egyik legvonzóbb része ez a játéknak, hiszen akkor jó egy gém, ha sikerélményt ad, de úgy, hogy a játékos nem azt érzi, hogy a szájába adták a megoldást. Volt, hogy az adott próba háttérzenéje volt a kulcs, amelyre csakis akkor figyeltem már fel, mikor minden ötletem kifújt. Volt, hogy külső program segítségével kellett egy visszafelé játszódó hangot "csalással" megfordítanom, hogy megértsem, mi a kulcsmondat. Persze, amint megoldottam a dolgot, máris jött egy levél asszisztensemtől, hogy talált egy programot, amelyik a jelenlegi feladványhoz segítségemre lehet. Hát mi más is lehetne az, mint egy csakis hang megfordítására alkalmas utility...

Az e-maileknek is grandiózus szerep jut, nemcsak a böngészésnek. Az asszisztensek és egyéb segítők mind a játékosok létező címein keresztül továbbítják az általuk felfedett talányokat gyakorlatilag segítséget nyújtva a hosszú ideje elakadt egyéneknek. Nagyon jó ötletnek tartottam ezt, ezzel is ösztönzött rá a játék, hogy elakadásaim másnapján, mikor elolvastam Julie (eszes egyetemi hallgató asszisztensem) leveleit, mindig találtam bennük olyan kis útbaigazítást, mely közvetetten vonatkozik csak a megoldásra, nem direkt utalás. Ezek után természetes, hogy még egy próbát adok az aktuális rejtvénynek, amelyet így persze már sikerül megoldanom.

A próbák messze nem egyhangú clickelgetésből állnak: aki szeret gondolkodni, remekül fogja érezni magát velük.


K L M N O P Q R S T V

X Y Z Ω

Agrippa also gives the exact use of each astral image:

- Jupiter increases happiness, provides wealth and honour, benevolence and prosperity, and delivers man from the hands of his enemies.
- Mars makes man powerful, and instils hardiness, courage and happiness.
- Saturn increases life expectancy, fights against renal disease, increases various things and predicts the future.
- The Sun makes man invincible, banishes vain delusions and helps to fight against fever and plagues.
- Venus allows people to obtain favour and kindness, help men to gain the love of women, creates beauty and makes man calm, pleasant, strong and alert.
- Mercury gives science, eloquence, skill and money in business, cures fevers and instils genius and memory.
- The Moon is a remedy for tiredness from travelling, multiplies and increases things rising from the ground and fights disabilities in children.



ATMOSZFÉRA, HANGULAT. A zenékért és a hanghatásokért a Talk-Over stúdió felelt. Itt jegyezném meg, hogy bármikor betérdelek eléjük, ha akarják. Hogy miért? Lányok-fiúk, egyszerűen fenomenális, amit összehoztak. Az In Memoriam eleve sötét hangulatú cuccos, de amit a zene és a hangok ezzel még rányomtak az összképre, az valami borzasztóan eltalált. Sikít, sírva énekel, cuppog, szutymákol, borzongat, őrületbe kerget... Minél többet tartózkodtam a játékban, annál jobban szerettem volna inkább egy napfényes mezőn szaladgálni méhecske jelmezben, "adj király katonát" játszva barátnőimmel-barátaimmal.

Eric Viennot megszállott maximalista, ez csakis előnyére vált játékfejlesztői pályafutásakor. Segítsége Gérard Obringer lead designer volt, aki szívvel-lélekkel próbálta megvalósítani a néha túl szőrözősnek látszó részleteket. Jack Lorski asszisztensét Caroline Charlety játssza, aki átlagon felüli képességekkel megáldott színésznő. Noha nem csillogott teljesítményével, bőven elfogadható volt a rendezés és az operatőri munka kiemelkedő színvonala miatt. Jogos kérdésetek lenne, hogy egy nagyjából egy órás videoanyag leforgatása miért 2 évet vett el a produkció elkészültéig a 4 évből. Csakis Eric tehető felelőssé érte, aki csupán a sztori megfelelően hű helyein (Olaszország, Törökország, Párizs stb.) volt hajlandó forgatni. De nem ám akárhogyan: az ideális fényviszonyoknak, vagy az adott jelenethez szükséges tökéletes időjárási tényezőknek mind klappolniuk kellett. Így már érthető, mi tartott oly sokáig.

VÉGÍTÉLET. Kissé fészkelődve állok neki az összegzésnek, hiszen nem szoktam szórni a magas pontszámokat. Azért is lehet furcsa az eme szokásomra érzékenyebb lelkeknek azt olvasni, hogy az In Memoriam majdnem elérte a 90%-ot. Elsősorban a játékélménnyel együtt érkező sikerélményre, a hangulatra és az innovatív megközelítésre adom a magas pontszámot. Akik nem szeretik a logikai kalandjátékokat, és esetleg nem beszélnek jól angolul, ne vegyék meg a programot, mert NEM fogják értékelni. Sajnos elengedhetetlen szükség van a nyelvtudásra, sőt, legtöbb esetben az sem árt, ha franciául, olaszul, vagy törökül is beszél valaki. Ezt nem róhatom fel negatívumként, amúgy is mindig elleneztem a magyarosításokat, gyanítom, az In Memoriamot nem is fogják lefordítani...

Nekem remek szórakozást nyújtott, akinek megtetszett piciny ismertetőm alapján, az biztosan nem fog csalódni. Aki pedig továbblapoz keresvén a következő SIMS, vagy GTA epizódhoz hasonló játékokat, úgysem telepítené fel soha... ■ -=FLATLINE=-

> ÉRTÉKELÉS

89%

grafika	20/25
zene/hang	14/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

PRO hangulat › zene › rendhagyó stílus

KONTRA kiábrándító befejezés › néha kegyetlen nehéz puzzle-ok

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PII500, 128MB RAM, 700MB HDD

> ARÉNA

Shivers 1-2	77%
11th Hour	82%



THE BLACK MIRROR

Fejlesztő: Future Games **Kiadó:** The Adventure Company **Web:** www.futuregames.cz







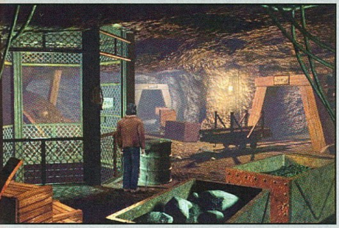


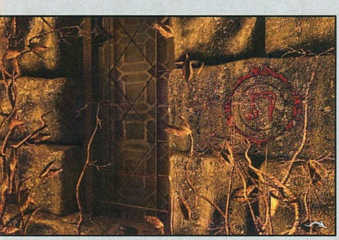
Mint azt már Terry Pratchett is megírta a Vége a mesének című könyvében, varázstudónak tükrökkel játszani veszedelmes móka. Különösen igaz ez, ha egy egész kastélyt neveznek Fekete Tükörnek, és ne adj isten, a sötét középkorban élsz.
Persze, mondhattuk volna ezt a hú, de gonosz Mordred Gordonnak, oda se bagózott volna rá, nagyszerűen elfoglalta volna magát démonok idézgetésével és a környékbeliek terrorizálásával. Még szerencse, hogy testvérébe több ráció szorult, így össze tudott adni egyet meg egyet, még ha segédeszközöket kellett is használnia, nevezetesen a kardját és Mordred szívét. Ily módon felszabadult, boldog falubelieket kapott eredményként, valamint egy családi átkot, mely ettől kezdve időről időre megtizedeli a Gordon família tagjait.
Esetünkben a kissé flúgos William kezdi a sort, aki egy rossz pillanatában kiugrik a toronyszoba ablakán, de persze előbb különös égésnyomokat ejt a mellkasán. A helyi rendőrség szerint ebben abszolút semmi szokatlan sincs, unokája, Samuel mégsem tud nyugton maradni a fenekén, rögtön szellemek kergetésébe kezd. Pedig tudhatná, hogy abból semmi jó nem származik leszámítva egy érdekfeszítő, izgalmas kalandjátékot, amilyent már rég nem láttak a boltok polcai.
A fent említett bútorzaton kívül én is örömmel üdvözöltem a program megérkezését, rögvest kíváncsi vizsgálódásba kezdtem, vajon álmaim beteljesítvén feléledt-e hamvaiból a hagyományos kalandstílus, és elegendő erő maradt-e benne, hogy dacolva a mindent elsöprő akcióöszvérek törtető seregével megajándékozzon pár önfeledt nappal, eszembe juttatván, miért is választottam annak idején a szobavitézi karriert.
Ha sikerül kibogoznotok előző mondaton értelmét, talán örömmel halljátok, hogy válaszom messze hangzó igen! A Black Mirror tökéletes megtestesítője egy letűnt kor eszményeinek. Megvan benne mindaz, amire az ember egykoron vágyhatott: rengeteg párbeszéd kiegészítve kissé tudathasadásos hősünk önmagának mormolt utasításaival, közepes méretű univerzumokat magába fogadó farzseb, mely kiválóan alkalmas épeszű ember számára használhatatlannak minősülő eszközök szállítására, történetbe ágyazott logikai játékok, melyeknek csak egyik célja, hogy a maradék hajától is megszabadítsa a mindenre elszánt kalandozót, látványos hátterek, rajtuk ügyesen elrejtett használati tárgyakkal, és rafinált egérmutató, mely az imént említett nehézségeket hivatott kiküszöbölni.
Nézzétek el nekem, ha kissé körülményesen fogalmazok, de valóban nem bírok magammal az örömtől. Azért a kedvetekért, hogy ne csak össze-vissza zagyvalékot kapjatok az újságra kiadott pénzetekért, megpróbálok lelassítani, és tételesen kifejteni, mindazt, amit fent igyekeztem leírni. :)











A kinézettel kezdem, mert azt a legegyszerűbb bemutatni. Sőt, igazából nincs is rá szükség, hisz a képek alapján ti magatok is meggyőződhettek annak igényességéről. Amit ránézésre nem lehet megállapítani, az a használható tárgyak tökéletes homogenitása. Más programokkal ellentétben itt nem a háttértől jelentősen elütő kinézettel akarták megkülönböztetni őket, inkább valóban felismerhetővé rajzolták őket, és a kurzort ruházták fel intelligens tulajdonságokkal.

Valahányszor egy fontosabb eszköz fölé mozgatod azt, a képernyő tetején piros színnel kiíródik a neve. Ha ekkor rákattintasz, a legtöbb esetben rövid monológot hallasz a főhős megfigyeléseiről. Ha ezzel ki is merítettél minden lényeges teendőt, a felirat színe fehérre vált jelezve, hogy jobb lesz tovább állnod.

Bizonyos esetekben előfordulhat, hogy sokadik kattintásra sem kapsz újabb információt, de az a fránya szín csak nem akar kifehéredni. Ekkor két lehetőség van: vagy másik tárgyra lesz szükség, hogy a kettő kombinálásával oldd meg a feladatot, vagy egyszerűen csak az egér jobb gombját kell használnod, mely a bal gomb egyszerű szemrevételezésével szemben kimondottan közeli átvizsgálásra szolgál. Számomra rejtély, miért volt szükség különbontani ezeket a gyakorlatilag megegyező folyamatokat, különösképpen, mert ez utóbbira csak nagyon ritkán lesz szükség, de tagadhatatlan, hogy a módszer kiválóan alkalmas a játékidő órákkal történő meghosszabbítására.

Először akkor akadtam el a játékban, amikor a főhős hálószobájában kellett megkeresnem a fiókja kulcsát. Én magam sejtettem, hogy az ajtófélfa tetején lesz elrejtve, de sehogy se tudtam rávenni, hogy felnyúljon érte. Csak annyit ismételgetett, nem lát fel odáig. Puszta szerencsének köszönhetem, hogy végül sikerrel jártam: dühömben vad kattintgatásba kezdtem, és eközben véletlenül lenyomtam a jobb gombot is. Képzelhetitek, mekkora volt a megdöbbenésem, amikor az áhított kulcs pillanatokon belül a tárgylistába került. Tanulság: Tessék rendesen átnézni a játékok dokumentációit, mert a fejlesztő cégek a legváratlanabb ötletekkel képesek megnehezíteni a kalandozók életét. :)

Ha már a nehézségeknél tartunk, szót kell ejtenem a különböző "mini játékokról". Ezekből többféle van, például az egyszerűbb, hétköznapi kirakós játék, de akadnak azonban olyan logikai feladványok is, melyekben mindenféle homályos utalásokból kell kikövetkeztetni, teszem azt, egy rakat kar megfelelő beállítását. Némelyik feladat kimondottan ötletes, de sokukról ez csak azután derül ki, hogy valamiféle csoda folytán megoldottuk. Addig bizony épp elég kellemetlenséget tudnak okozni.

De mire jó a kalandjáték, ha nincs benne kihívás? Mindez sokkal inkább válik a program előnyére, mint hátrányára. Annak idején, mikor a játékok még nem voltak úgy lebutítva, hogy a kurzor is magától mozduljon megoldani a feladatot, gyakran előfordult, hogy barátaimmal együtt ültem le megküzdeni a nehézségekkel. Így az akadályok már korántsem bizonyultak olyan frusztrálóan leküzdhetetlennek, viszont a színtiszta szórakozás megmaradt.

A Black Mirror is ezt nyújtja: sötét, már-már horrorisztikus történetet számos előre nem látható fordulóponttal, ehhez jól illeszkedő, szép grafikát, egyszerű kezelhetőséget, kellőképpen nehéz feladatokat. Kizárólag egyes szereplők hangját találtam kiábrándítónak, például nehezemre esett a nyávogós hangú főhőssel azonosulni. Ezen a téren még van mit fejlődniük a fiúknak, de azért ne haragudjunk nagyon rájuk, Csehhonban nincs akkora választék profi szinkronszínészekből. :)

Nem állítom, hogy ez a játék minden idők legjobbja, ez távolról sem lenne igaz, de ezekben az ínséges időkben kiválóan alkalmas a kalandok iránti éhség csillapítására. Bár nem először mondom ezt, de higgyétek el, ez alkalommal mély meggyőződéssel teszem: keressétek a boltokban, mert érdemes megvenni. ■ **Bird**



> ÉRTÉKELÉS

80%

grafika	22/25
zene/hang	09/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

PRO hagyományos kalandjáték. Kell ennél több?

KONTRA közepes szinkronhangok › időnként túlnehezített feladatok

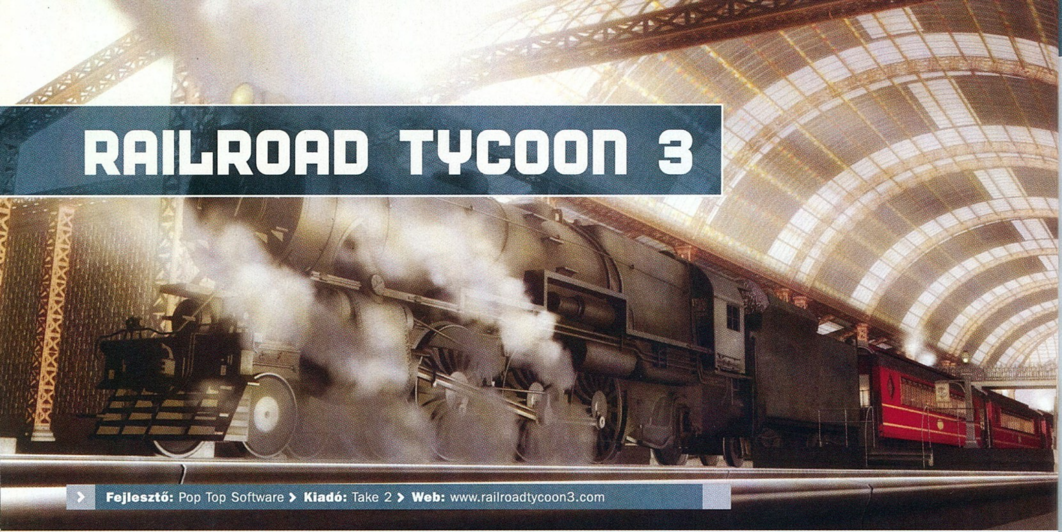
> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII500, 128MB RAM, 700MB HDD

> ARÉNA

Gabriel Knight	88%
Darkseed	82%
The Longest Journey	90%

RAILROAD TYCOON 3



> **Fejlesztő:** Pop Top Software > **Kiadó:** Take 2 > **Web:** www.railroadtycoon3.com

Szívesen írnám, hogy legszebb gyermekkori emlékeim egyike, amikor Apukámmal a terepasztalomon útnak indítottuk első vonatomat, de nem tehetem, hiszen velem sosem történt ilyen, mint ahogy számítógépet sem kaptam, mert ezek olyan "fiús dolgok". Igaz, a számítógéphiányomat már felnőttkorom hajnalán pótoltam, ám a vonat-terepasztal kombináció kimaradt az életemből, legalábbis a kézzel fogható valóságban.

Sajnos manapság a pályaudvarok már nem annyira hangulatosak, mint régen, amikor bevallom, előfordult, hogy csak ámulni és csavarogni mentem ki a Nyugati vagy a Keleti pályaudvarra, és elámultam a hatalmas gépeken, no meg a kavargó embertömegen, akárcsak a RRT3 intrójában ez a kócos kisfiú. Imádtam vonatozni, valljuk be, annak a zakatolásnak hangulata van (bár kétségtelenül élveztem a franciaországi gyorsvonat hangtalan suhanását is). Az utazásnak ez a módja szerintem mindenkit megérint, még ha az indiános filmekben látta is, mi lehet az ára a vasszörnyek haladáshoz szükséges sínek lefektetésének...

MÁR 13 ÉVE KEZDŐDÖTT. Bármilyen hihetetlen, a Railroad Tycoon-történelem 1990-ben kezdődött, ekkor adta ki a Microsoft az egyik akkori kedvencemet, a sorozat első részét, melyet Sid Meier és Bruce Shelley tervezett, akik egy korábbi, főleg szöveges (!) stratégiai játékukat akarták tökéletesíteni. Ezt viszonylag hamar követte a tökéletesített Deluxe változat, ám a második rész csak 8 évvel később, 1998-ban jelent meg, és nem is az eredeti tervezők készítették, hiszen a Pop Top megvette a nevet és a jogokat is. Szerencsére nagy tisztelőjük, Phil Steinmeyer (legutóbbi munkája az Age of Wonders: Shadow Magic) készítette el a folytatást, amely annyira sikeres lett, hogy megélt egy gold (2000) és egy platinum (2002) verziót is. Most szintén ő tervezte, és részben kivitelezte az immáron 3D-s megjelenítéssel büszkélkedhető, harmadik Railroad Tycoont.

ÚJ GENERÁCIÓ. Az, hogy a játék megváltozott látványképpel és hangulattal fogadja a játékosokat, már rögtön a telepítés után feltűnik, ám hamar megtapasztalhatjátok majd, hogy a RRT3 ennél jóval többet kínál. Az oktató küldetésekben a lényeg gyorsan elsajátítható, és az új játékosok számára hamar kiderül, hogy e látszólag egyszerű, könnyen kezelhető és áttekinthető program milyen páratlan szórakozást ígér. Néhány óra játék után a rajongók számára ennél persze jóval több is kiderül...

Az előző részekhez képest fontos változás, hogy a levél- és utasforgalom végre teljesen reális. Az emberek tudják, hova akarnak menni, és nem szállnak fel minden arra járó vonatra, hanem célirányosan közlekednek (akár rivális vonattársaságokkal is, igen), ráadásul a mozdonyok tulajdonságai között is szerepel az utas "vonzerő", így ez is befolyásolhatja őket feltéve, hogy van választék. Tehát az, hogy a városban x utas és levél van, az nem törvényszerűen jelenti azt, hogy mind ez a te szerelvényedre kerül!

Jóval intelligensebb lett a sínpályák kiépítése is. Az építő ablakban pl. beállíthatjuk, hogy kívánjuk-e, hogy az alagút-, illetve hídépítés automatikus legyen. Amennyiben azzá tesszük, körültekintően kell építkezni. Érdemes megnézni a lehetőségeket (már van visszavonási lehetőség (undo)!), mert bizony nem egyszer olcsóbb megkerülni egy hegyet, mint alagutat építeni alatta.

Aki nem akar a szállított áruk menedzsmentjével foglalkozni, az ezt is automatizálhatja bizonyos beállítások szerint. Megszabhatjuk, hogy az egyes állomásokon a szerelvény legalább és legfeljebb hány vagonnal induljon tovább, és milyen legyen az árufeltöltés szintje (%-ban). Hiszen nem gazdaságos, ha félig pakolt vagono-







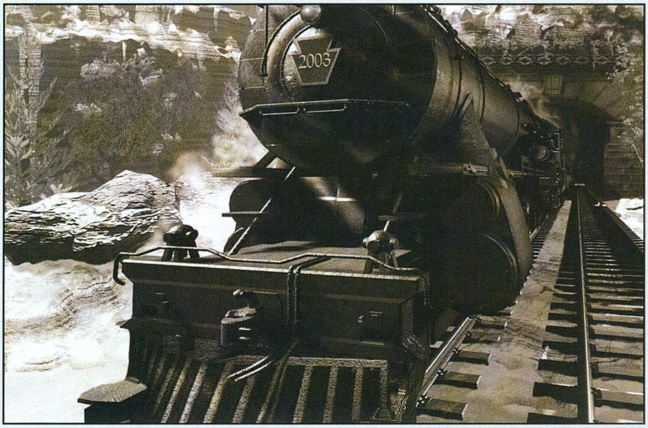
PHIL STEINMEYER



A Pop Top Software elnöke igen szép múltat tudhat maga mögött. Pályafutása során dolgozott a Triumph Studios, a New World Computing, a Frog City Software és a Breakway Games berkeiben is. Volt programozó, tervező, menedzser és support munkatárs is. Referenciaként pedig a következő programokat vonultathatja fel: Heroes of Might and Magic (1995), Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars (1996), Railroad Tycoon II (1998), Tropico: Paradise Island (2002), Age of Wonders II: The Wizard's Throne (2002), Tropico 2: Pirate Cove (2003), Age of Wonders: Shadow Magic (2003), Railroad Tycoon 3 (2003).

Impozáns felsorolás, nem? :)





kat húzgálunk ide-oda, de az sem, ha a vonat napokig áll a megfelelő mennyiségű árura várva. Beállíthatjuk azt is, hogy a szerelvény csak expressz szállítmánnyal foglalkozzon (utasok, levél), ráadásul az utasításokat elmenthetjük úgy is, hogy az adott útvonal összes állomására vonatkozzanak.

Természetesen mindez ki is kapcsolható, ha valaki szeret minden apró részlettel maga foglalkozni.

EGYSZERŰ ÉS NAGYSZERŰ. A játék célja látszólag egyszerű: sikeres iparmágnássá kell válnunk. Különösebben nem tűnnek nehéznek az egyes pályákon megadott feladatok sem (bronz, ezüst és arany fokozatokat érhetünk el), ám ennek a szimulátornak számomra nem ez az igazán fontos része. Hetekig el lehet játszani egy sandbox pályán is, minden cél nélkül, annyira jó a csóró kis egymozdonyos vállalkozásból óriási vállalattá nőni, és behálózni az egész országot (sőt, akár annak szomszédait is) vasutjainkkal.

Mindehhez csemegeként jön hozzá a tőzsde és az ipar. Már a Railroad Tycoon 2-ben is vehettünk ipari létesítményeket, ám ebben a részben magunk is építhetünk ilyet (az állomásokhoz kapcsolódó, szokásos étterem-, kocsma-, szálloda- és postakínálat mellett). Ha már kifigyeltük, milyen áruk forognak a piacon, kitalálhatjuk, mibe érdemes befektetni (pl. sörfőzde, textil-, hús- vagy éppen papírgyár). Ez óriási befektetés, ám ha jól döntünk, rengeteg pénzt hoz.

Hasonló a helyzet a tőzsdével, a részvények vásárlásával és eladásával. Aki élvezi az ilyesmit, és olyan kihívást választ, amelyben több társaság rivalizál, nagyszerűen manipulálhat ezen a téren is.

Az ügyes pénzügyi manőverek és a gazdasági sikerek jót tesznek hírnevünknek, ami a hitelelbírálások során is számít, így kedvezőbb feltételeket érhetünk el (ami leginkább a visszafizetendő összeg kamataiban mérhető).

RIVALIZÁLÓK ÉS TERVEZŐK. Sajnos a rendelkezésemre álló rövid tesztidő alatt nem volt lehetőségem az online játékot kipróbálni, igazán nem is szoktam ilyesmibe belevágni, amíg offline nem vagyok eléggé rutinos. Ráadásul, míg az egyjátékos módban napokig, sőt hetekig elvan az ember egy pályán, addig az internetes játékban órák alatt kell megmutatni, ki a jobb. Ez a rivalizálás nagyon távol áll tőlem, kíváncsi leszek, mennyire lesz népszerű.

Szintén kicsinek érzem még magam a pályatervezéshez, de akik szeretik az ilyesmit, azok bizonyára örülnek ennek a lehetőségnek is.

SUMMA. A Railroad Tycoon 3 jól eltalált stratégiai szimulátor. Tökéletesen megadja a játékosnak a lehetőséget arra, hogy eldöntse, hogyan akar szórakozni. A változatos játéktípus-kínálatban (scenario, sandbox, campaign) mindenki megtalálja a magának valót, még az is, aki nem az anyagiakkal, hanem a pályaépítéssel és a vonatok irányításával szeret foglalkozni, pedig ez alapjában azért mégiscsak tycoon játék.

Az eleinte szokatlan 3D-t hamar meg lehet szokni és szeretni, az építkezések alkalmával pedig az új dimenzió által felkínált lehetőség nagyon hasznos lesz, egy halom régebbi gondot megszűntet.

A hangulatot garantálja a látvány, a vonatkavalkád (több mint negyven régi mozdony, és mindnek egyedi fütyülése van!) és a háttérzeneként szóló blues. Én van, amikor csak azért betöltöm egy kicsit, hogy kedvenc mozdonyomra zoomoljak, és nézzem, ahogy pöfög ide-oda, s közben reménykedem, hogy elered az eső is. Kész kéjhömpöly!

A hosszú évek során kiadott tömérdek tycoon közül nekem mindig a Transport Tycoon volt a kedvencem, de most kicsit meginogtam. Ha nem jön ki valami értelmes szerepjáték, akkor lehet, hogy a karácsonyfa alatt vonatkozni fogok, mint a kisgyerekek, csak kicsit másként. ■ Lily





> ÉRTÉKELÉS

83%

grafika	20/25
zene/hang	12/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	11/15
összhatás	4/5

PRO 1000x újrajátszható > könnyen kezelhető

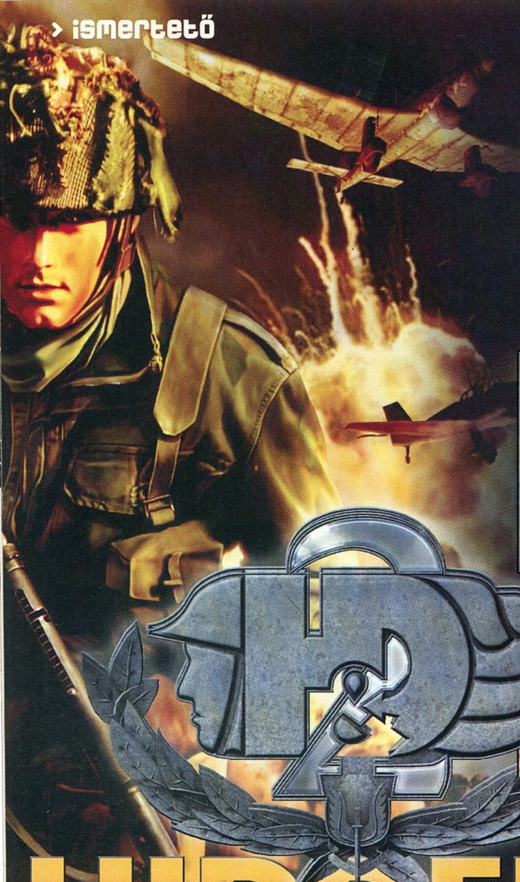
KONTRA tulajdonképpen nincs

> CD MELLÉKLET
családi háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII700, 128MB RAM, 1,2GB HDD

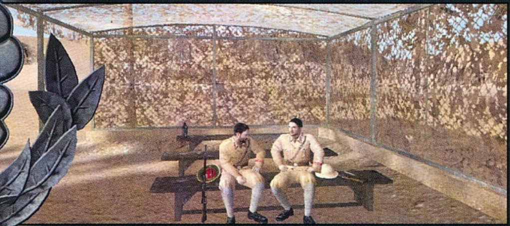
> ARÉNA

Railroad Tycoon II	82%
Trainz	79%
Rails Across America	76%



A cseh fejlesztők diadalmenete 1999-ben kezdődött el, amikor is az ismeretlenség homályából felbukkant egy magát Illusion Softworks néven emlegető csapat. Bemutatkozó játékuk, a II. Világháborúban játszódó "Hidden and Dangerous" egy csapásra az egész világ előtt ismertté tette őket, hihetetlen diadalmenetet futottak be, és a játékból a 2001-ben megjelent "Hidden and Dangerous Deluxe" kiadással együtt több mint 500 ezer példányt adtak el.





HIDDEN AND DANGEROUS

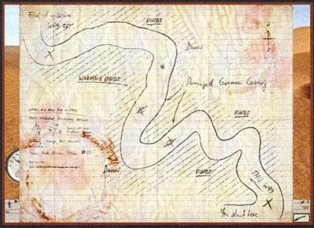
> **Fejlesztő:** Illusion Softworks > **Kiadó:** Gathering of Developers/Take2 > **Web:** www.hidden-and-dangerous.com

USE YOUR ILLUSION(S) I. Talán mondanom sem kell, hogy a csapat ezeket a sikereket is felül tudta múlni a 2002-ben kiadott "Mafia" című játékkal, mely szinte minden jeles külföldi - és persze magyar - nyomtatott és online magazin szerint megérdemelten nyerte el a 2002-es Év PC-s Játéka címet. A mind a mai napig etalon műalkotás lebilincselő története, lélegző városa, markáns szereplői, egyedi hangulata, kiváló grafikája és zenéje tökéletes, összeforrott egészként keltette életre Lost Heaven világát.

A két játék között azonban erőteljes a kontraszt, hiszen míg a HD garázsfejlesztésként indult, és hosszas kilincselés után talált végre kiadót, addig a Mafia esetében az IS már befutott és sikeres fejlesztőként tudott feltételeket szabni a kiadónál. Nem véletlen tehát, hogy a Mafia tervezett 2 éves fejlesztése végül csaknem 3 évig tartott, és a büdzsé keretei is jelentősen túlléptték... de a megjelenés után ez már senkit sem érdekelt, hiszen a Mafia mind a mai napig sikerjáték (nem véletlen, hogy még mindig teljes áru termék!), számos eladási listán szerepel.

E kicsit hosszúra nyúlt bevezető célzata voltaképpen a kulisszák mögé tekintés volt, hogyan változott meg, és alakult át az alkotói légkör a HD2 fejlesztésekor. A HD2 fejlesztése már a 2000-es évben elkezdődött, és 2001 közepén már működő változattal rendelkeztek... azonban a HD alapcsapata igen erősen összekülönbözött az IS vezetésével, és a team jelentős része ezután felállt! Ez a csapás drasztikusan érintette a projektet, hiszen a tervezett megjelenés - 2002 év vége - tarthatatlanná vált, ám az IS a Mafia befejezése után az ottani csapat egy részét áthelyezte a projektre, és így egyrészt garan-



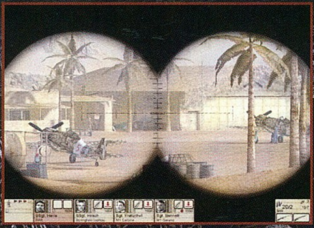


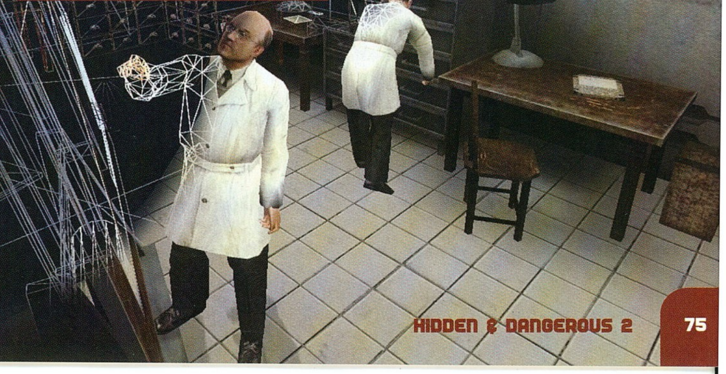


tálta a kiadó felé a játék kiváló minőségét, másrészt a csúszást is elfogadhatóvá tudta tenni.

A SAS ALAKULAT. A folytatásban is a David Stirling által kitalált Brit különleges alakulatot, a SAS katonáit alakítjuk majd, és újabb szabotázs- és kommandóakciókat kell végrehajtanunk. Ezúttal is, akárcsak az első epizódban, egyszerre legfeljebb 4 katonát irányíthatunk, akiket minden egyes hadművelet (Operation) előtt összeválogathatunk. Azonban új lehetőségként a magányos farkasoknak szánt játékmód is megjelent, amelyben egyetlen katonával kell a túlerővel szembeszállnunk. Létezik még egy vérengzés játékmód is, de számomra ez nem különbözik az eredetitől, hiszen az alapos játékos - mint jómagam - addig nem hagy el egy pályát, amíg azon minden egyes ellenfelet nem likvidál.
A hadműveletek előtt nemcsak katonáinkat, hanem felszerelésüket is ki kell választanunk. A körültekintő gondoskodás alapfeltétel, hiszen kis csapatunk és a rendelkezésükre bocsátott haditechnika több küldetés során változatlan marad, azaz csak a megölt ellenfelektől elvett fegyverekkel és az esetlegesen megkaparintott utánpótlással gyarapszik majd. Küldetések között vagy bevetésen is cserélgethetjük a felszerelést kommandósaink között. Fontos itt megemlítenem, hogy soha ne engedjük az MI-t felszerelést választani! Hiába is tűnnek csábítónak a gyorsbeállítások, ha olyan alapvető felszereléseket, mint a hátizsák, a kézigránátok vagy az egészség-csomagok, a gép nem oszt szét megfelelően, ellentétben az olyan, teljességgel szükségtelen komponensekkel, mint a pisztoly és annak töltényei. Véleményem szerint lényeges, hogy mindig minden távcsöves puskát magunkkal vigyünk, akárcsak a hangtompítós fegyvereket és a páncélozott járművek semlegesítésére szolgáló robbanóanyagokat, aknákat és páncéltörő öklöt - bár a fejlesztők által előszeretettel alkalmazott Tigrist ez utóbbival meg sem tudjuk majd karcolni. Szinte mindig, mindenkinél legyen két fegyver (ez ugye a maximum, továbbá egy pisztoly, amely fölösleges), jó sok munícióval - sok helyen kerülünk majd intenzív tűzharcokba, ahol az MI gondjaira bízott csapattársaink pillanatok alatt kilövik a készleteiket.
Embereinket egy 30 fős csoportból válogathatjuk meg, ahol a legkülönfélébb nációk és karakterek állnak rendelkezésünkre. A fejlesztők a SAS-katonákat 7 tulajdonság alapján osztályozták, melyek közül alapvető fontossággal a célzás és a terhelhetőség bír: az élet-erő, a játék realizmusából adódóan nem releváns, hiszen az IS nem kötött megalkuvásokat, a szadisztikusan nehéz első rész után a második rész is csak egy fokozattal lett egyszerűbb: 1-1 pontos lövés bármelyik katonánkkal azonnal végez! A katonák terén nagyon fontos különbség az első részhez képest, hogy fejlődnek (igen!!!) a bevetések során, mégpedig minden olyan tulajdonságuk növekedni fog, amelyet eredményesen használtak - ez a fejlődés teszi azt lehetővé, hogy mindenki a számára szimpatikus egyedekkel nyomja végig a kampányt, hiszen még a legsutább SAS katonát is tökéletes gyilkológéppé lehet fejleszteni. Embereink ráadásul kitüntetéseket is kapnak 1-1 maradandó "alakításért", ami jelentős plusz motivációként szolgál ezzel a játékosnak.

A BEVETÉSEK. A hadjárat, akárcsak az első részben, ebben is elképesztően hosszú és változatos. Összesen 7 hadműveletben kapunk szerepet, melyek a gyakorlópályával együtt 24 küldetést tartalmaznak. Ha figyelembe vesszük, hogy a legrövidebb megbízatás is 1 óra tiszta játékidővel rendelkezik, és a bonyolultabb pályák könnyedén 3-4 órára is lekötnek minket, akkor bizony nem túlzás azt állítanom, hogy a tiszta játékidő 45-60 óra között van, ami önmagában is hihetetlen! Szinte minden pályán léteznek titkos, úgynevezett másodlagos feladatok, melyeket csak akkor ismerünk meg, ha végrehajtjuk őket (ellopunk egy dokumentumot, megmentjük a norvég ellenállót, felrobbantunk egy páncélozott járművet stb.). Érzésem szerint a fejlesztők itt bizony hibáztak, hiszen legalább azt megtudhattuk volna a pálya sikeres teljesítésekor, hogy az adott küldetésen hány ilyen feladatot tettünk meg, és hány ilyet hajthattunk volna végre összesen.
Az események, mintegy történelmi áttekintésként, időrendben zajlanak 1941 márciusa és 1945 májusa között. Elsőként a deres Norvégiában találjuk magunkat, ahol a Lofots-szigetek katonai bázisának elfoglalása után egy földalatti kutatólabort kell semlegesítenünk (egy emberes bevetés) az ott talált dokumentumok lefényképezésével egyetemben, majd kimenekítenünk a környéken lelőtt pilótát, és hajón elmenekülnünk; a hadművelet záróakkordjaként pedig egy jéghegyre telepített meteorológiai állomás kutatásainak eredményét kell megtalálnunk. Következik Észak-Afrika, ahol Hans Schumann, egy magas beosztású német tiszt után kutatunk: elsőként egy repteret semlegesítünk (repülők felrobbantása), majd a megszökött Schumann után eredünk, de a szitává lőtt Willis Jeep felmondja a szolgálatot, így a közeli, német kézen lévő oázisba vezet







utunk. A védelem semlegesítése után az éj leple alatt kivitelezett német offenzívát kell visszavernünk (2 Tigris is érkezik), majd végre Abn-Sin-Oan repülőterén foglyul ejthetjük Schumannt (újabb 2 Tigris, de akad egy harmadik, amelyet ellophatunk), és egy JU-88-assal elmenekülnünk (ez utóbbi egyszerű, lövöldözős bevetés, amelynek során embereinknek a repülőgép gépágyúit kezelve kell visszaverni a német Stukák támadását). Következhet ismét Norvégia, most azonban búvárfelszerelésben, és éjszaka, a legnagyobb csendben kell az Olaf aknaszedőhajó fedélzetéről az Enigma dekódolót ellopnunk, egyúttal pedig elsüllyesztenünk a hajót a mellette horgonyzó Tirpitz hadihajóval egyetemben. Egzotikus tájakra, Burmába vezet minket az újabb megbízatás, ahol először a japán utánpótlásvonalakat kell elvágnunk egy híd felrobbantásával és a szállított felszerelések megsemmisítésével. A feladat végeztével SAS katonákba botló embereink a 170-es hegyet mentik fel a megszálló japán erőktől egészen a földbe vájt bunkerek szívéig hatolva. Következő állomásunk Ausztria, ahol először be kell jutnunk az Adler kastélyba, majd a kémnővel történt találkozó után és a titkos dokumentumok ellopása végeztével kimenekülnünk (egy emberes bevetés, ám a kémnőt is meg kell mentenünk). Megérkeztünk Normandiába, ahol először a szövetséges naszádokat tizedelő, sziklaszirten álló erődöt kell semlegesítenünk, majd a Marolles városában körbevett amerikai csapatoknak kellő fedezetet biztosítanunk a szövetséges utánpótlás megérkezéséig (1 Tigris). Itt említeném meg, hogy az Overlord Hadművelet, ergo ez utóbbi két küldetés volt számomra a játék abszolút csúcspontja. Csehszlovákiába érkezve a helyi ellenállók vezetőjétől, Jiri Trebisskyt kell megkeresnünk (a játék egyetlen időlimites küldetése, ha nem érünk megfelelő időben Trebisskyhez, akkor a Gestapo tisztjei megölik!), majd Günther von Freiberg német tiszt vonatát megtámadnunk, és őt foglyul ejtenünk. A hadifoglyot a Sumava település melletti birtokon kell átadnunk az amerikaiaknak, majd következhet Sumava megtisztítása (a játék leghosszabb küldetése, már a pálya mérete is gigászi) és az éjszaka érkező német konvojok feltartóztatása (1 Tigris), végül pedig az elit SS alakulatok búvóhelye ellen indított sikeres támadás.

A legutolsó küldetés igazán egyszerűvé válik akkor, ha az elején sikerül elfoglalnunk a Panthert, amellyel a bunker külső védelmi állásait kitisztíthatjuk. A küldetés befejezésével pedig jön a meglepetés, a semmiből előbukkanó, akaratos orosz csapatok elleni harc, de ez már csak afféle jutalomjáték e nagyszerű színmű végén, méltó záróakkord és kellemes befejezés.

CSEH MESTEREMBEREK. Itt az idő beszélni arról, hogy a játék milyen rendkívüli hangulattal is rendelkezik. A csehek maximális szinten teljesítették a II. Világháborús játékok alapfeltételét, a korhűséget. A játékban szereplő összes egység uniformisa, felszereléseiknek minden egyes darabja (fegyverek, muníciók, tárgyak) a megszólalásig hasonlítanak az eredetikre. Minden egyes tereptárgy, épület és azok textúrái jól tükrözik a helyszínek közti kulturális és gazdasági különbségeket, maximálisan visszaadják a különféle történelmi dokumentumfilmek és háborús filmek által alkotott képet. Erről a grafikáról a Mafiában már bemutatkozott, azóta már továbbfejlesztett "Is3d" motor gondoskodik, mely külső és belső tereken egyaránt jelesre vizsgázott. A mozgásokat saját MotionCapture termükben vették fel, melyeket hivatásos katonák mozogtak le.

A 2D-s részeket sem hanyagolták el, a menüképernyők elképesztően stílusosak, akárcsak a pályák előtti eligazítások rövid videói és a katonákkal kapcsolatos interfészek. Személyes kedvenceim azonban a pazar módon megkomponált, tömör gyönyör töltőképernyők.

A hangokat illetően is a történelmi hűség volt az elsődleges szempont, minden náció anyanyelvén szólal meg a játékban, a fontosabb párbeszédeket feliratozva láthatjuk - többségében német katonákat hallunk majd, de van még olasz, japán és orosz is! A fegyverek hangeffektjeinek felvételére is különleges hangsúlyt fektettek, hiszen összegyűjtötték az összes fegyvert, amelyet a játékban használni szerettek, volna és először egy lőtéren tesztelték le őket, majd az ott felvett hangokat hangstúdióban finomították tovább. Jutott idő arra is, hogy minden pályára egyedi hangeffektek sokasága jusson! A kísérő-effektek (léptek zaja, motorok kerregése, harckocsik effektjei, embereink és az ellenség beszólásai, gránátok koppanásai és a robbanások) is tökéletesen szólnak, és a hangulatot fokozzák.

A zenék terén is a sokszínűség és a bőség jellemzi a játékot. Már a főmenü tétele is elsöprő lendületű, nem beszélve a készítők listája alatt felcsendülő muzsikáról, de minden hadművelet alatt sikerült csodás háttér és harci zenéket komponálniuk, melyeket a Brnói Szimfonikusok játszottak fel egy gigászi méretű stúdióban.

Többek elmondása szerint a többjátékos mód (melyet nem állt módomban tesztelni) egész egyszerűen frenetikus, a CS-kal veszi fel a versenyt, és kimagasló realizmusa miatt valószínűleg nagyon népszerű lesz.

Számomra az irányítás is kellemes meglepetés volt: ahhoz képest, hogy a játék mennyire összetett, nagyon gyorsan bele lehet jönni a kezelésébe, és szinte minden billentyű kézre esik. A csapattársaknak kiadandó parancsokat egy menü segítségével villámsebesen lehet intézni, az állapotváltozásokat bal kézzel, a görgővel pedig a mozgás sebességét tudjuk vezérelni - ez utóbbi különösen fontos azért, mert az ellenfeleink rendkívül jól hallanak. Külön említést érdemel még a célzás gomb (End), mellyel emberünk a fegyvert vállhoz emeli, főképp fekve vagy guggolva lehet nagyon pontosan célozni e módszerrel.



M?HIBÁK. Sajnálatos módon a hosszú fejlesztési idő sem volt elegendő ahhoz, hogy az MI megfeleljen elvárásainknak. A fura reakciók általában csak az MI által irányított csapattagjainkat sújtják, ők nem találnak utat, esnek le, és halnak meg, nem reagálnak az ellenfelekre okozva ezzel nem kevés fejfájást a játék közben - az ajánlott metódus éppen ezért a pályák túlnyomó részén egy emberrel nyomulás, a többieket pedig csak akkor vegyük igénybe, ha kritikus részeken akarunk áttörni. Ebből a hibából kifolyólag nem használtam a taktikai térképet (Szóköz), hiszen az MI számtalan alkalommal büntetett meg.

A másik, nálam és más gépeken is viszonylag gyakran előjött és rettenetesen zavaró dolog a fagyás: a játék a legkülönbözőbb pillanatokban merevedett ki, és az alkalmazás nem válaszolt - ilyen mérvű stabilitási hiba nem létezhet ilyen minőségre törekedő játékban!

USE YOUR ILUSION(S) II. A HD2 "A" II. Világháborús taktikai lövöldözős játék. Mintha egy Rainbow Six és egy Commandos 2 egyvelegét kaptam volna, de nem hibátlanul. A kellemetlen és idegesítő hibák miatt voltam kénytelen csak levonni pontokat, a fent említett játékok táborába megérkezett az újabb kötelező tananyag.

■ DAUBY

> ÉRTÉKELÉS

89%

grafika	23/25
zene/hang	14/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	14/15
összhatás	4/5

PRO elképesztően jól megtervezett és nagy pályák > csodálatos zene és hangok > karakter-fejlődés > nagyon addiktív játék

KONTRA mi problémák > nehézkes taktikus interfész > fagyások

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
P4 1500, 512MB RAM, 2.5GB HDD

> ARÉNA

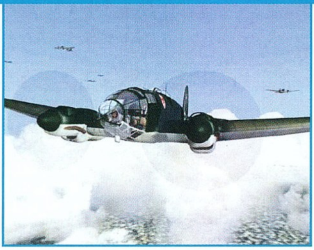
Commandos	87%
Hidden and Dangerous	85%
Desperado	87%



COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3: BATTLE OF BRITAIN

> **Fejlesztő:** Just Flight > **Kiadó:** Just Flight > **Web:** www.justflight.com







A Microsoft Flight Simulator mindig is híres volt bővíthetőségéről, így naponta akár egy tucatnyi (!) új repülőgépet, repteret vagy várost tölthetünk le hozzá, az olyan weboldlalakról, mint az avsim.com vagy a flightsim.com. Ugyanez igaz a Combat Flight Simulatorra is, és habár az újdonságok kicsit lassabban csörgedeznek, a lelkes amatőrök által elkészített kiegészítők a legtöbb esetben talán még a programban szereplő eredeti repülőgépeket és küldetéseket is felülmúlják. Természetesen már a kezdetektől megjelentek az olyan cégek, mint a Perfect Flight, vagy éppen a mostani cikk főszereplője a Just Flight, akik kihasználva a könnyű bővítési lehetőségeket az általuk elkészített repülőgépeket dobozolva, kézikönyvvel ellátva bizony pénzért árulják.

A Battle of Britain, mint az már a nevéből is látszik, az 1940-es angliai csatát dolgozza fel 20 angol és 20 német oldalról játszható történelmileg pontos küldetésben. A küldetések párhuzamosan épülnek fel, azaz ugyanabban a küldetésben egyik részről védekezhetünk a Royal Air Force kötelékében a betörő bombázók ellen, a másik oldalon pedig mi magunk ülhetünk a támadásra készülő Heinkel pilótafülkéjében.
Természetesen nem csak missziókat kapunk, hanem összesen 16 új repülőgépet, köztük olyan klasszikusokat, amelyek csak az angliai légi csatában szerepeltek.
Angol oldalról a Hawker Hurricane három változata és a Spitfire első, MK1A szériája a főszereplő. A németek a Heinkel He-111-es közepes bombázóval és a híres, a háború első éveiben félelmetes fegyvernek számító, Junkers Ju-87 Stukával támadhatnak, kísérővadásznak pedig a nagyszerű Messerschmitt Bf-109E-t vethetik be. Minden repülhető típus több különböző festést is kapott, így a bevetéseket a történelem eseményeinek megfelelő században és ahhoz illeszkedően festett repülőgépben hajthatjuk végre.

Az új modellek szépek ugyan, de azért nem eget rengetők, jól illeszkednek a játékhoz kapott többi repülőgép közé. Hatalmas piros pontot érdemelnek azonban a Just Flight grafikusai az új pilótafülkék megvalósításáért. Ha még valaki emlékszik a Gamer első számában lévő CFS3 cikkre, ott a cockpitek szörnyű kinézete miatt siránkoztam leginkább. A Battle of Britainben szereplő új repülőgépek azonban végre valahára szemrevaló belső nézettel rendelkeznek! Hozzá kell tenni azonban, hogy még így is messze elmaradnak az IL-2-ben látottaktól, de legalább már nem kell elszörnyülködni minden felszállás előtt a Microsoft grafikusainak amatőrségén.
Természetesen a javított grafikai elemek nem merülnek ki ennyiben, említést érdemelnek még az új nyomjelző lövedékek, az új robbanások, a légvédelmi reflektorok és az új tereptárgyak a fontosabb helyszíneken (London, Calais, Dover, Normandia stb.).
A programban szereplő gépek saját motorhangot kaptak, és találkozhatunk olyan apróságokkal is, mint például a támadó bombázókra figyelmeztető légósziréna.

A Battle of Britain összességében nem rossz kiegészítő lemeznek, hiszen eddig hiányzó űrt töltött be az égi palettán. A fejlesztőknek sikerült mindent kihozniuk a Combat Flight Simulator által kínált lehetőségekből. Sajnos azonban az eredeti játék már a megjelenésekor sem volt valami nagy durranás, így aztán hiába az új repülőgéppark, a küldetések és a javított grafika, az eredeti CFS betegségeit nem sikerült orvosolni. Csak azoknak tudom ajánlani, akiknek már az alapjáték is tetszett, ők viszont tényleg nem fognak csalódni benne. ■ NEURO

> **ÉRTÉKELÉS**

83%

grafika	22/25
zene/hang	12/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

PRO új repülőgépek és effektek > szebb pilótafülkék > izgalmas küldetések

KONTRA nagy gépigény > instabilitás

> **CD MELLÉKLET**
csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
P4-1400, 256MB RAM, 310MB HDD

> **ARÉNA**

Il-2 Forgotten Battles	90%
Combat Flight Simulator 3	85%
Secret Weapons of Luftwaffe	87%



MASSIVE ASSAULT

Fejlesztő: Wargaming > **Kiadó:** GMX Media > **Web:** www.massiveassault.com

A wargaming.net fejlesztői igen merész lépésre szánták magukat, amikor a stratégiai játékok evolúciós lépcsőfokain visszaszaladtak szinte a kezdetekhez. A Massive Assault ugyanis olyan ortodox stratégiai játék, amelyik azon túl, hogy körökre bontott, csak és kizárólag a harci taktikára koncentrál.

A számítógépes stratégiai játékok a sakk és néhány "való világbeli" táblás játék számítógépes megvalósításának egyenes ági leszármazottai. Jó néhány év fejlődése vezetett a mai slágerjátékokig, miközben a szabályok egyre összetettebbé váltak, többszintű gondolkodást, gazdasági, harci és politikai stratéga-képességeket gyakran egyszerre követelve a játékosoktól. Az egységenként eltérő, előre meghatározott mozgáspontokból és az ellenfél lépéseit kivárva, szigorúan meghatározott sorrendben lehetségessé váló irányítást felváltotta a valós idő, ahol a mozgásnak a sebesség a fő jellemzője, és minden egyszerre mozog, harcol, cselekszik a játéktéren.

A Massive Assault fejlesztői ezt a jó néhány évnyi fejlődést vetették el, és ha egészen nem is mentek vissza a táblás játékok szintjére, körökre osztott szabályrendszert használó stratégiájukkal igazi retro játékkal kísérlik meg a játékosok meghódítását. Ennek a taktikai húzásnak a sikerességét az elkövetkező néhány hét bizonyosan eldönti, ám valami azt súgja, hogy ez a "régi motorosokban" nosztalgikus szálakat megpendítő, a pelyhedző állú stratégák számára viszont a maga puritánságával újdonságot jelentő stílus még a karácsonyi dömpingben is jól állja meg a helyét.

EGYSZERŰ SZABÁLYOK. A két táborra szakadt emberiség egymással vívott harcának idejét 2129-re és a Tejút egyik távoli sarkába helyező játék szabályai igen egyszerűk, a néhány oktató küldetés alatt tökéletesen átláthatók.

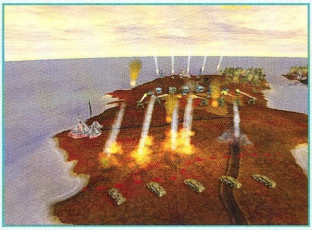
A játékosok lépései szigorú rendben követik egymást, minden egyes körben van egy harci fázis, amelyben az egységeknek adhatók parancsok, a mozgásra, illetve támadásra adott utasítást az egységek azon mód végre is hajtják, de a végzetes találatok után a roncsok a következő körig lefoglalják az adott pozíciót. Ezt a vásárlási-telepítési, illetve szövetséges felfedési fázis követi, majd az ellenfél köre következik. Ez a három fázis egy, a támadást megelőző, gerillacsapatokat telepítő fázissal egészülhet ki abban az esetben, ha az ellenfél előző körében behatolt valamelyik, a játékos által birtokolt, vagy semleges "ország" területére.

Az alkotók szándéka igen egyértelmű, olyan kiegyensúlyozott környezetet kívántak teremteni, ahol tényleg csak a játékos taktikáján múlik a győzelem. Ennek megfelelőn a játékba vethető egységek a két oldalon csak nevükben és megjelenésükben térnek el egymástól, jellemző adataik tökéletesen azonosak. Ezekből a jellemzőkből sincs túl sok: a mozgáspontok, a sebzés és a páncélzat értékei mellett csupán az egységek ára a négy alapadat. Fejlődés, szintlépés vagy harci tapasztalat alapján a harcoló csapatok nem erősödnek, és szervizelni sem lehet azokat, szerencsére a sérülések sem rontanak semmilyen értéket a páncélzat mennyiségén túl. Terepviszonyok tekintetében is csupán annyi módosító van, hogy a futóhomok, vagy a dzsungel csökkenti az egységek mozgáspontjait, lőtávolsági és sebzési adataikon semmi nem módosít.

HARCRA HANGOLVA. Nincs gazdasági vagy tudományos vonal sem, így ezek felügyelete sem vonhatja el a játékos figyelmét a harci stratégia kidolgozásától, illetve a gazdálkodásra annyi figyelmet azért kell fordítani, hogy a kezdetektől fogva szabadon vásárolható egységekre az országonként kapott keret nem összevonható, és csak azok a saját zászlót viselő territóriumok termelnek krediteket, melyekben rend és stabilitás van, vagyis nincs ellenséges egység a területen.

Országok feletti uralomra a játékos kétféle módon tehet szert, egyrészt a saját titkos szövetségeseit "leleplezve", vagyis a játék indulásakor véletlenszerűen







> FÖLDI TÁMADÓ EGYSÉGEK

A támadó egységek már a drágább kategóriába tartoznak, ám ezt több mozgásponttal és magasabb sebzéssel hálálják meg, ami ha nem is villámháborúhoz, de pörgősebb támadások kivitelezésére alkalmassá teszi őket.



Tank/Bio-T

Kétegységnyi mozgáspontjukkal nem a legfürgébbek, de az erős (5 egység) páncélzatukkal kitartónak és kétegységnyi sebzésükkel igen költséghatékonynak számító páncélosok a szárazföldi támadás első vonalának ideális egységei.



Heavy Bot/Ostrich

Két mozgáspontjukkal, kiemelkedő (7 egység) páncélzatukkal, két hexnyi hatótávolságukkal és erős (3 egység) sebzésükkel kétség kívül a leghatékonyabb szárazföldi fegyverek. Magas (4 kredit) áruk azonban megakadályozza túl nagy számban történő bevetésüket.



Amphibian/Triton

Három mozgáspontjuk vízen és szárazföldön való haladási képességükkel kombinálva a legsokoldalúbb egységgé teszi őket. A tankokkal összemérhető (2 egység) sebzésük is kielégítőnek mondható, közepes (4 egység) páncélzatuk és minimális hatótávolságuk azonban csak túlerőben végrehajtott rajtaütés során használható ki háttértámogatás nélkül.

> VÍZI EGYSÉGEK

A tengerek feletti uralom az új világban is fontos stratégiai előny még akkor is, ha a szembenálló felek az egybefüggő szárazföldért harcolnak.



Destroyer/Killer Whale

A három mozgásponttal, két hexnyi hatótávolsággal és közepes páncélzattal (5 egység) bíró romboló a tengeri csaták alapegysége. Szerény sebzésük (1 egység) viszont csak csoportban, vagy háttértámogatással teszi őket hatékony támadó fegyverként is bevethetővé.



Battleship/Firestorm

A Rocket Launcher illetve Annihilator tengeri megfelelője, csak annak nagy gyengesége nélkül. Kiemelkedő (8 egység) páncélzatát azonban az árában is meg kell fizetni, így az öt kreditbe kerülő csatahajók csak kiegészítői lehetnek a flottáknak.



Carrier/Ptero-Nest

A repülőhordozó támadó fegyvert farag a játék legnagyobb hatótávolságú egységeiből, amihez még saját, hategységnyi mozgáspontját is hozzáteszi. Sebességnek és erős (7 egység) páncélzatának köszönhetően viszonylag nehezen leszedhető, önmagában azonban nincs sebzése, és a szükséges repülők ára nélkül is drága egység.

> SZÁLLÍTÓ EGYSÉGEK

Támadási képesség helyett a szárazföldi egységeket tudják fedélzetükre venni és célba juttatni. Védelmükről azonban nem árt gondoskodni, mert lelövésükkor a rakomány is velük pusztul.



Land Transport/UPS

Két egységet vehet a fedélzetére, és körönként öt egység távolságban képes azokat szállítani, gyenge (3 egység) páncélzata miatt csak igen megfontoltan vehető be.



Naval Transport

Partraszálláskor nélkülözhetetlen a vízen hat mozgásponttal rendelkező szállító egység, közepes (4 egység) páncélzata azonban csak ideig-óráig elégséges védelem, hiszen öt egységgel a fedélzetén az ellenség legkedveltebb célpontja.



meghatározott, az összes ország egyharmadát kitevő szimpatizánsokat a kör legvégén, a telepítési fázis után lehet felfedni, és az általuk csapatvásárlásra megtermelt összeget üstöllést elkölteni. No persze néhány kör után a szimpatizánsok elfogynak, ám amint az ellenfél behatol valamelyik semleges ország területére, az azonnal szimpatizánsként jelentkezik, igaz, ekkor nem a teljes területre járó kreditkeretet, csupán az annál alacsonyabb, partizáncsapatok felállítására tartalékolt összeget lehet egységek vásárlására fordítani. A területszerzés másik módja pedig természetesen az elfoglalás, ami akkor válik érvényessé, ha egyetlen ellenséges egység sem marad a területen, és a fővárosa felett is a játékos zászlaját lengeti a szél. No persze, semleges területre lépve az azonnal a másik oldal szimpatizánsává válik.

KORSZERŰ MEGJELENÉS. A győzelem vagy vereség kérdésében a szerencsének egyáltalán nincs szerepe, a játékmenet a gyakorlatban leginkább a sakkhoz hasonlít azzal a különbséggel, hogy nincs az "ami tapad, az ragad" szabály, az egyes fázisokon belül korlátlan számban visszaléphet a játékos, és egész más lépéskombinációt vethet be a harcban, vagy teljesen más egységeket szerezhet be.

A számítástechnikai léptékkel nézve történelmi múltra való visszatérés azonban nem jelent egyet az őskori megjelenéssel. A Massive Assault nagyon elegáns, és ami legalább ennyire fontos, áttekinthető grafikus megjelenítő motort kapott. A rögzített állásszögű, felülnézeti képen látott csatatéren (megfelelő videokártya esetén) apró részleteikig és árnyékaikig kidolgozott egységek manővereznek, látványos lövés és robbanás-effektusok jelzik a támadásokat, valamint az egységek megsemmisülését, a vizek átlátszók, a növények mozognak, és a járművek kerekei (lábai) is nyomot hagynak. Ráadásul ezt a látványt az egér görgőjével viszonylag tág határok között lehet kicsinyíteni-nagyítani, a játékos így könnyedén áttekinthet egy kontinensnyi csatateret is, de rá is közelíthet egy-egy akcióra. Azok számára pedig, akik szakítani szeretnének a hagyományos megjelenítéssel, az opciók között ott a szabad kameraállás kapcsolója, és máris tekerhetik, dönthetik a látóteret.

A gép elleni játék lehetősége mellett - amelynek nehézsége nem állítható - szintén a régi idők öröksége a Hot Seat mód, amikor a játékosok ugyanazon a gépen, köreik szerint felváltva adják ki az utasításaikat egy széket téve a monitor elé, valóban "melegváltásban". Termé-







> FÖLDI VÉDEKEZŐ EGYSÉGEK

Alapvetően védelmi feladatok ellátására alkalmasak, ám a két mobilizálható egységnek fontos szerep juthat a támadásokban is, különösen a végjátékban, mikorra a vásárlásra fordítható keret már igen szűkössé válik. Erősen korlátozott mozgáspontjaik azonban csak fájdalmasan lassú offenzívát tesznek lehetővé.



LAV/Smallfoot

Csúnyán, de őszintén fogalmazva, a legkisebb egységek, a Massive Assault ágyútöltelékei, áruk alacsony (1 kredit), és ugyan csak gyenge támadásra (1 sebzés) képesek, egészen kellemes páncélzatuk (4 egység) van. A határokon kellő számban felsorakoztatva, és mögéjük nagyobb hatótávolságú fegyvereket telepítve több körre fel tudják tartóztatni a támadó hullámokat.



Mortar/Scorcher

Egyetlen mozgáspontjukkal az energialabdákat dobáló mozsárágyúk szintén a támadni lassú, menekülni reménytelen kategóriába tartoznak. Két hex hatótávolságuknak köszönhetően azonban ideálisak a gépesített lövészek védelmi vonalának erősítésére. A szintén négy találatot elviselni képes páncélzattal felvértezett egységek támadása (2 sebzés), ha nem is egeket verdeső, de a támadók gyorsabb ritkítására azért lehetőséget ad.



Guard Tower/Death Turret

Elmozdíthatatlan mivoltukat viszonylag nagy, négy hexnyi hatótávolsággal kompenzáló őrtornyok páncélzata (9 egység) több körre elegendő védelmet sejtet, közepes támadó képességük (2 sebzés) azonban csak a védelmi vonal részeként teszi őket hatékony fegyverré.







> NAGY HATÓTÁVOLSÁGÚ FÖLDI EGYSÉGEK

A játék két legnagyobb hatótávolságú egysége nagyon különleges kategória, előnyeiket mind támadásban, mind védekezésben jól ki lehet használni, ám gyenge pontjaikra erősen figyelni kell.



Rocket Launcher/Annihilator

Négy hexnyi hatótávolságuk a magas (3 egység) sebzéssel kombinálva komoly előnyt jelenthet bármelyik csatatéren, gyenge (3 egység) védelmük miatt azonban még a széltől is óvni kell őket, már csak azért is, mert egyetlen mozgáspontjukkal nem mondhatók kifejezetten gyors menekülőnek.



Bomber/Pteroplanes

A városokba telepített bombázók elsősorban a védelem fegyverei, hat hexnyi hatótávolságukkal a közeledő támadókat többször is megszórhatják, mielőtt azok lőni tudnának bármire is. Igaz, sebzésük (1 egység) igen szerény, de védelmük tökéletes, csak az otthonukul szolgáló reptér elfoglalásával lehet őket megsemmisíteni. Anyahajóra telepítve pedig első osztályú támadófegyverré válnak.

szetesen a hálózati játék lehetősége sem hiányzik a palettáról, és ez az, ami igazán vonzóvá teszi a programot, hisz a kiválasztott térkép méretétől függően gyorsan, vagy hosszú órákon át lehet harcolni a világ túlfelén üldögélő stratégával.

Rusztikus egyszerűsége ellenére, vagyis inkább azért, a Massive Assault nagyon ígéretesnek és nehezen megunhatónak ígérkezik főképp akkor, ha sikerül néhány többé-kevésbé állandó partnerre szert tenni a játékhoz. Letisztult szabályrendszere és csinos grafikája sokáig a monitor elé tudja szegezni a győzelmet eszükkel és nem reflexeikkel kivívni szerető játékosokat. ■ **Schuerue**



> ÉRTÉKELÉS

87%

grafika	22/25
zene/hang	10/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

PRO a klasszikus, körökre bontott stratégiai rendszerrel egyszerűen öröm játszani, szó szerint újjászületik a kategória

KONTRA nem állítható nehézségi fok › csöppet kevés előre gyártott helyszín

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PII 600, 256MB RAM, 650MB HDD

> ARÉNA

Power General	91%
Battle Isle 2	90%
Andosian War	83%

JETFIGHTER V.

HOMELAND PROTECTOR

> **Fejlesztő:** Renderware > **Kiadó:** Global Star Software > **Web:** www.jetfighter5.com

BREAKING NEWS

2005. június 12.

Ma hajnalban egyelőre ismeretlen, de jól szervezett terroristacsoportok támadták meg Észak-Koreát. A koreai kormány hollétéről még semmi hír, de ami jobban aggasztja a szakértőket, az a veszély, hogy a koreai atomfegyverek esetleg a terroristák kezébe kerülnek.

2005. július 1.

Az Észak-Koreában zsákmányolt fegyverzettel, hajókkal és repülőgépekkel a terrorista csoportok megindultak az Egyesült Államok nyugati partja felé. A hadsereg és a légierő felkészülten várja az esetleges támadást.

2005. július 3.

Az idegen támadók partra szálltak Los Angelesben. A Perzsa-öbölben állomásozó repülőgép-hordozók megérkezéséig a légierőre hárul a feladat, hogy lelassítsa, jobb esetben megsemmisítse a betolakodókat.

Ezzel a szinte már sci-fibe illő történettel kezdődik a Global Star Software és a Renderware legújabb akciószimulátora, a Jetfighter 5 - Homeland Protector, azaz a Hazai Föld Védője. Mint az a kis bevezetőből már sejthető, a játékos feladata nem más, mint hogy felvegye a harcot a gonosz és elvetemült, mégis meglepően ügyes és jól képzett terroristákkal, akiknek egyetlen céljuk, hogy végleg eltöröljék a föld felszínéről az amerikai álmot, a hamburgert, a kólát, a country zenét és a Jerry Springer show-t. A Jetfighter 5, csakúgy, mint az előző 4 rész, kifejezetten az amerikai piacra készült, így a témaválasztás nem meglepő az elmúlt pár év, illetve hónap eseményeinek tükrében. A patriotista érzelmektől hajtott amerikai vásárlók minden bizonnyal súlyos dollártízezreket hagynak majd a szoftverboltok pénztárainál, így aztán két év múlva szinte biztos, hogy a JF6-ot tesztelhetjük majd.



Addig azonban vesézzük ki az 5. részt, amely a kissé cinikus bevezetőben sugalltakkal ellentétben egyáltalán nem rossz játék, sőt, kifejezetten élvezetes is tud lenni, ha elfelejtjük a politikai töltelékét.

A terroristák elleni küldetéseket lineárisan kapjuk meg, egyiket a másik után, ahogy szép sorban teljesítjük őket. A fejlesztők semmit sem bíztak a véletlenre, a küldetések minden egyes újrajátszás során szinte azonosak, az ellenséges gépek iránya, magassága, a tankok száma minden esetben megegyezik. A repülés előtti eligazítás sem túl komplikált, általában kimerül a "Pusztíts el minden repülőgépet és (vagy) tankot" parancsban. A küldetéseket összekötő sztorit is itt olvashatjuk el, illetve a kísérőink repülés közbeni rádiózásaiból szedhetünk még össze infomorzsákat, hogy mi is történik éppen körülöttünk. Sajnos még nem jutottam a hadjárat végére, a küldetések teljesítése ugyanis egyáltalán nem könnyű ahhoz képest, hogy akciószimulátorral van dolgunk. Az ellenséges rakéták meglehetősen pontosan célba találnak, elég egyetlen jól irányzott orosz R-77, és már vége is a küldetésnek.

A Jetfighter perszenem csak a játékélménnyel próbálja megfogni az akciós közönséget, hanem a grafikával is. A repülőgépek, bár elmaradnak a Lockonban látottaktól, egész szépen néznek ki. A pilótafülkék csillognak a napfényben, a textúrák élesek és részletesek. A leginkább tetszetős részlet azonban a felhők megvalósítása: a hatalmas fehér pamacsokat ténylegesen megvilágítja a nap, így egyik oldaluk mindig árnyékban van. Ilyet eddig szimulátorban még nem láthattunk! Persze azért a JF5-ben sem minden tökéletes: a műholdképekből összerakott táj textúrája és a dobozházak kis magasságon repülve sajnos nagyon elszomorító látványt nyújtanak.

A hangokról nem sok mindent lehet elmondani - a zene nem túl kiemelkedő, a robbanások és a sugárhajtóművek hangjai pedig még éppen megfelelnek az elvárásnak, a gépágyú berregése viszont szörnyen rosszul sikerült.

Az avionikáról és a fegyverekről nem érdemes sokat írni, hiszen az ilyen kategóriájú játékok esetében nem várhatjuk el, hogy pontosan visszaadják a valóságot. Ez igaz a repülhető három gépre is (F-16, F-35 és F-22): a hordozható fegyverek számától eltekintve gyakorlatilag semmi különbség nincs közöttük.

A Jetfighter 5 gyors, akciódús játékmenetével évek óta tátongó űrt foltozott be a játékpalettán. Azok a pilóták, akik irtóznak a "komoly", gombnyomogatós, extrarealisztikus repülőgép-szimulátoroktól, de mégis szeretnének beülni egy F-16 pilótafülkéjébe, tökéletesen elégedettek lesznek a játékkal. Mióta a Novalogic leállt az F-22 Lightning szériával, a Jetfighter 5 az első olyan repülős játék, amelyhez nem kell több száz oldalas kézikönyveket megtanulni, hogy egyáltalán fel tudjunk szállni a repülőgéppel. Kellemes kikapcsolódást nyújthat minden kezdő szimulátorosnak és olyanoknak, akik csak egy kis kikapcsolódásra, pár perces légi harcra vágynak, amikor fáradtan hazaérnek a munkából vagy a suliból - a falconosok és a flankeresek azonban messze kerüljék el. ■ NEURO

> **ÉRTÉKELÉS**

72%

grafika	20/25
zene/hang	08/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	10/15
összhatás	4/5

PRO akciószimulátor 9-99 éves korosztály számára

KONTRA komoly repülősöknek idegesítően sok pontatlanság

> **CD MELLÉKLET**
csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
PIII800, 128MB RAM, 2GB HDD

> **ARÉNA**

Falcon 4.0	85%
F-22 Lightning	81%
Jetfighter: Full Burn	61%



HAEGEMONIA: THE SOLON HERITAGE





Fejlesztő: Digital Reality **Kiadó:** Wanadoo **Web:** www.haegemonia.hu

A SOLON HAGYATÉK. Sokat gondolkoztam azon, hogy mit is írjak erről a játékról - főleg, mivel egyike vagyok a készítőknek... Nyilván nem írhatom, hogy milyen szép, meg jó, meg csak ezt érdemes megvenni - mert jól megkapom majd a magamét, hogy magunkat ajnározom. Így aztán a véleménynyilvánítást meghagyom Nektek. Remélem, azért páran meg is veszik a programot, nemcsak ellopják, mint az hazánkban szokásos...

A Solon Hagyaték tulajdonképpen azokból az ötletekből indult, amelyek az eredeti játékból kimaradtak. Ehhez hozzájárult még párszáz konstruktív levél (azok, amelyek csak ajnároztak, vagy anyáztak, azok ebből a szempontból nem túl használhatók), amelyekből aztán összegyúrtuk a Tervet. Természetesen irgalmatlanul aláterveztük a szükséges erőforrásokat (ebben verhetetlenek vagyunk) - a végén alig háromszor annyi ember dolgozott a kiegészítőn, mint amennyit eredetileg terveztünk...

Szóval ott tartottam, hogy a terv megvolt, a programozók szerint még meg is lehetett csinálni, így aztán szépen nekifogtunk. Pár apróság ugyan hátráltatta a munkát (mondjuk, mikor a kiadó közölte, hogy nem csinál hangfelvételt - bye bye egyjátékos hadjárat -, vagy gépkönyvet), de azért lassan haladtunk előre. Mikor minden programozói munka megvolt, kiderült, hogy az egész úgy, ahogy van - játszhatatlan: nehéz, átláthatatlan és unalmas. Persze a leadásig volt még 1 hónap...

Itt kezdődött a móka: az összes designer, teszter és programozó leült a játék elé, és elkezdtük egymást gyakni, közben írtuk a hibákat. A frontvonalak hamar kialakultak: megalakult a "nagyon erős játékosok klubja" (Qnosi, OCC és Spidy), a "közepesen bénák ligája" (Kozo, Lexx, Csumi, Buza és szerény személyem), valamint a "nyeretlen kétévesek" kategóriája (emberbaráti - és önvédelmi - szempontok miatt nem közlök neveket). Ezek után ilyen felállásokban gyilkoltuk egymást... Közben én naponta kaptam a hibalistákat (mert persze a pályák áttervezését az én nyakamba varrták), így kellő gyakorlás híján még Buza is elvert...

Közben a koncepció is változott rengeteg pálya esetében. Próbáltam különféle letiltásokkal, speciális, scriptelt eseményekkel variálni az eseményeket. Ehhez csak annyit fűznék hozzá, hogy ugyan a Haegemonia rendszere ugyan rengeteg mindenre lehetőséget ad, viszont eszméletlenül bonyolult. Gyakorlatilag a fejlesztőcsapatban senki(!) sincsen, aki minden aspektusát átlátná - szerencsére az eredeti csapat majdnem minden tagja itt volt még, így ez nem volt annyira veszélyes.

Közben persze a játék egyensúlya többször is felborult. Hol a kiadó teszterei nyavalyogtak, hogy az emberekkel nem lehet játszani (persze, mert nem olvasta el a levélben, amit írtam, hogy protonhajókkal nem érdemes bolygófoglalást csinálni), hol a különleges egységekkel nem lehetett csinálni semmit, hol a hősök bizonyultak teljesen használhatatlannak...

Csak röviden, hogy mi is került bele a kiegészítőbe, amivel ennyit kínlódtunk:

- 3 Solon űrhajótípus egyedi tulajdonságokkal (fegyver- ill. hajtóműbénítás, vámpirizálás). Hogy némileg gyengítsük őket, külön kommunikációs központ kell a működtetésükhöz - ha ez megsemmisül, mindegyik megbénul.
- Minden fajnak egy új űrszonda (egyedi képességekkel).
- Minden fajnak egy lakóbázis (pénztermelésre).
- A gazdasági modell jelentősen átalakult: kisebb a szerepe az adóztatásnak, az egyéb pénztermelési módok sokkal fontosabbak lettek. Az erre ható találmányok ereje ugyancsak megnőtt...
- A hajók felszerelése jelentősen megváltozott: a nagy hajók fegyverzete erősebb lett, de sokkal kevésbé hatékonyak kis hajók ellen. Speciális találmányokkal egy squadba 9 ill. 11 vadász is tehető mostantól... Számos olyan pálya van, ahol a vadászok nélkülözhetetlenek!







TUDTAD, HOGY...

a Homeworld pálya megnyerhető? Eredetileg persze végtelen mennyiségű ellenfél jött (mert Pellus bácsi ilyen gonosz), és a játékos előbb-utóbb veszített, de aztán a koncepció módosult (ütötték a fejem egy seprűnyéllel, de mivel ellenálltam, Csumi belenyúlt a scriptembe), és 90 percet kell túlélni! Először ez az egyik designerünknek (OCC) sikerült furcsa módon a Kariak fajjal, de utána minden más fajjal is megnyertük. A meglepő az, hogy mindenki más-más módszerrel ugrott neki: volt, aki a nyers erőre ment, mások Solon hajókkal próbálkoztak, ismét mások a faji különleges egységekre tápoltak... Egyre megy: mindegyik módszer sikeres lehet!

TUDTAD, HOGY...

az AI a legnehezebb fokozaton az egyik teszterünk (Qnosi) "rush" stratégiáját másolja? Nagyon gyorsan fejleszt, és amint lehet, elindul támadni... A dolog annyira jól sikerült, hogy a saját íróját (Lexxet, aki programozta) különösebb gond nélkül elveri! Egyébként nehéz fokozaton az AI nem élvez semmilyen előnyt - könnyebb fokozatokon csalunk... a játékos javára.
Persze az AI is legyőzhető, mert a nyers erő módszerét követi - de azt viszont nagyon hatékonyan! Leginkább az olyan pályákon gyengélkedik, ahol nem nulláról kell indulni, mert ott a játékost nem lehet meglepetésszerűen lerohanni, mikor még semmije sincs.

- A bázisok és a bányászállomások felszedhetők és újra letehetők.
- Megszűnt a korábbi ágyús és löveges megkülönböztetés a hajók között: mostantól mindegyikből csak egy típus van.
- Apró, de lényeges változtatás: a műholdak életereje nem csökken mozgás közben...
- 70 új találmány. A régiek automatikusan ki vannak fejlesztve, de eltűntek a képernyőről (hogy ne kelljen scrollozni).
- Újabb hajótípus: a diplomatahajó. Találmányok, pénz és kutatási pont átvitelére használható, de automatikus mozgásmódban hagyva jelentősen növeli a morált a saját és a szövetséges bolygókon.
- A hősök rendszere is teljesen át lett dolgozva: kevesebb tulajdonság van, de azok sokkal erősebbek, és sokkal kisebb az esélye, hogy gyenge hőst kapunk.
- Néha zsoldosok is megjelennek a színen: nagyon erős vadászokkal rendelkeznek, és mindent megtámadnak, amit látnak (ügyes játékosok így még kicsit irányítani is tudják őket).
- A kutatásnál is van már lista (legfeljebb 9 elemes), ahol sorba tehetjük a találmányokat, és azok az adott sorrendben kifejlesztődnek, amennyiben ehhez megvannak a szükséges feltételek...
- Új hangok, zene, effektek, robbanások... És még sok egyéb, ami nem jutott eszembe!

Nos, körülbelül evvel szenvedtünk az utóbbi hónapokban - magánvéleményem szerint a játék érdekesebb és kiegyensúlyozottabb lett, nem beszélve a sokkal felhasználó-barátibb kezelésről... Ez csak akkor tűnt fel, amikor valami egzotikus nyelvi verzió tesztelése miatt vissza kellett térnem az eredetihez, és hiába nyomogattam a Q billentyűt, csak nem akart bekerülni semmi a fejlesztési sorba...



Valószínűleg hamarosan a fejlesztőeszközök is publikusak lesznek, ekkor mindenki kiderítheti, hogy ő milyen pályákat, hajókat, találmányokat tudott volna alkotni! Sajnos az egész angol nyelvű lesz, de ez remélem, nem riasztja el az elszánt próbálkozókat: ezekkel az összes pálya összes scriptje, egysége, beállítása megváltoztatható - gyakorlatilag szabad az út a további kiegészítők gyártása felé!

PELLUS



ÉRTÉKELÉS

79%

grafika	23/25
zene/hang	14/15
játékélmény	28/40
kategórián belül	9/15
összhatás	3/5

PRO kiegyensúlyozott játékment › alapjáték tökéletesítése › remek grafika és zene

KONTRA egyjátékos hadjárat teljes hiánya

CD MELLÉKLET
csalás **háttérkép** javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII500, 128MB RAM, 700MB HDD

ARÉNA

Imperium Galactica	88%
Imperium Galactica 2	90%
O.R.B.	78%

Szeretnél egyet a három eredeti Haegemonia: A Szolon Örökség-ből?

Válaszolj az alábbi három kérdésre, s egyike lehetsz a szerencsés nyerteseknek!

- Sorolj fel három játékot a Digital Realititől?
- Mi volt az alcíme a Haegemonia alapjátéknak?
- Mi volt a címe a Collector's Edition-höz adott kisregénynek?

A megoldásokat 2003. december 31-ig várjuk a következő címre, nyílt levelezőlapon:

Gamer Magazin szerkesztősége, 1300, Budapest 3., Pf.: 210





JÁTÉKLEXIKON A-Z-IG

Hello ismét! Most nem írok értelmetlen bevezetőt, mint eddig, úgyhogy máris neki kezdhettek a következő csokor alulértékelt játéknak. Ha úgy érzitek, hogy már játszottatok olyan játékkal, amelyik bekerülhetne a jövőbeni eresztésekbe, ne habozzatok, írjatok róla. Lássuk, kiket sajnálunk ebben a hónapban...

JAGGED ALLIANCE 1-2. Meglepő, de nem mulatságos, hogy a mostani felhozatalban két játék is a Sir-Tech Canada berkeiből került a piacra. Szomorú, hogy ez a remek cég, egyik kedvenc házaspárom vezetésével (Ian Currie és Linda Currie, olvastatok már róluk) folyamatosan nehéz időket kell, hogy megéljen, gyakorlatilag a sorozatos pechek miatt. Persze, annyira nem rossz a helyzetük, mint lefestem, de mindenképpen sokkal nagyobb elismerés dukálna nekik olyan nevekkel a hátuk mögött, mint a Jagged Alliance sorozat (mely máig nem talált legyőzőre a körökre osztott stratégiai játékokban), vagy a Wizardry krónikák. Mindkét játékuk bekerült a válogatásba, én örültem volna a legjobban, ha a közvélemény másként gondolja.

A Jagged Alliance első része 1994-ben jelent meg, pont akkor, mikor a Microprose-féle UFO: Enemy Unknown elkezdett befutni. A JA1 izometrikus grafikája nem volt annyira szép és használható, mint az UFO-é, de mivel teljesen más történetet dolgoztak fel, nem zavarta a rajongókat. Mindkét játék nagy siker lett, pedig a kettő együtt nem volt több egy doboz kislemeznél.

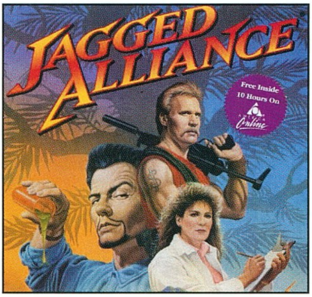
Új stílus született hát meg PC-n. (A Microprose korábban más platformokon már próbálkozott a Laser Squaddal, amelyből nem lett átütő siker sohasem, pedig egy az egyben UFO alapokra épült az is. Vélhetően a nagyközönség akkoriban még nem igényelte az ilyen stílusú játékokat...)

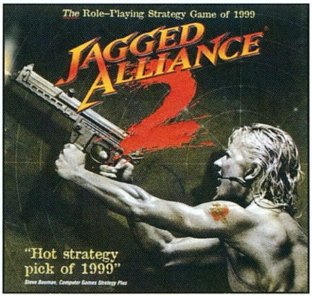
A JA1 mindent tartalmazott, amire a hosszú, élvezetes játékélményhez szükség volt. Egy zsoldoshadsereg irányításával kellett Metavira szigetén szektorról szektorra haladva megtisztítani minden bokrot és fűszálat az elnyomás alatt tartó katonáktól, miközben az erőforrás-managementet is komolyan szemmel kellett tartani. Jómagam is naphosszat nyüstöltem még fiatalabb koromban, nem is beszélve a második részéről, mely 1999-ben jelent meg teljesen új grafikával, új koncepcióval, páratlanul rabul ejtő játékmenettel. A nagyon hosszú fejlesztési idő sajnos rányomta a bélyegét a dologra, képi világa kissé elavultnak tűnt már a megjelenésekor is, de ezt feledtette a lehetőségek tárháza és a több mint 60 zsoldos, akik csodálatos ízt adtak beszólásaikkal és párbeszédeikkel a csatáknak. Tulajdonképpen a JA2 alapította meg a Role Playing Turn Based Strategy (RPTBS) műfajt.

Érdekes, hogy a Fallout Tactics, amely szintén ebben a műfajban szállt versenybe már a kornak megfelelő grafikával és méretekkel (3CD-nyi átvezető animációval), szintén mérsékelt sikert aratott csak, pedig ott még a megfelelő reklámkampány is jelen volt. Kíváncsi vagyok, hogy alakult volna a Jagged Alliance sorozat sorsa (elsősorban az anyacégé), ha ugyanannyit költhettek volna marketingre, mint amennyit a Fallout Tacticsra. :P Minden negatív élmény ellenére nem adják fel, és készül a harmadik rész, immáron fél-hivatalos források szerint is. Talán ezúttal majd komolyabb mennyiségű pénzt is beszednek a vásárlóktól.

WIZARDRY 8. A Sir-Tech másik sikervárományos játéka a hosszú-hosszú halasztásokat megélt, félisten Wizardry 8. Hányan várták, el sem tudjátok képzelni. A játékosok egytől egyig elégedettek voltak a végeredménnyel, mégis, a majdnem másfél éves csúszás, amely a kiadó keresésével telt el, nem tett túl jót az eladásoknak. Nincs is rosszabb, mint mikor kész van egy hihetetlenül jó játék, és nincs kiadó, amelyik felvállalná. Ez azért is nevetséges, mert nem garázsfejlesztett, új márkanevet szerettek volna piacra dobni, hanem egy messzemenően sikeres sorozat legfrissebb darabját.

Végül sikerült megállapodniuk az észak-amerikai terjesztésre egy üzletlánccal, ami korántsem volt előnyös a fejlesztők számára. Így is elszórtak a játékból majdnem félmilliót, de ez sovány vigasz lenne bárki számára, hiszen az utóbbi évek egyik legjobb FPS-RPG-jét jelentették meg 2001-ben. A stílus haldoklik, a Lands Of Lore és az Eye of the Beholder korában senki sem gondolta volna, hogy valaha hiány lesz belőlük a piacon.







THE LONGEST JOURNEY. A Funcom kalandjátéka rendhagyó módon került ide. Hogy miért? Eredetileg csakis a skandináv országokban akarták terjeszteni, aztán ahogy nőtt az érdeklődés, úgy szélesítette ki a kiadó (Empire Interactive) Európára. (Az USA-beli megjelenés majdnem, hogy 1 évre a 2000-es debütálás után következett csak be, javarészt az amerikai kalandjátékosok sorozatos leveleinek és nyomásának hatására.) A Funcom biztosan nem gondolta a fejlesztéskor, hogy futurisztikus kalandjuk ekkora siker lesz.

April Ryannel, egy 22 éves diáklánnyal a főszerepben kellett kalandozni, aki rémálmokkal küszködik, és mellesleg meg is kell mentenie a világot majd, amint rájön, hogy nincs jobb feladata...

Amint az eladások megugrottak, a kiadó pánikszerűen beindította a PR gépezetet is, szerették volna Aprilt beemelni a legmaradandóbb rüfke karakterek közé, ami véleményem szerint nélkülük is megtörtént volna, és részlegesen be is következett.

Leszerződtettek egy korban megegyező német filozófiahallgatót, Katja Koopmannt, aki a megszólalásig hasonlított a főhősnőre. A dolog nagyon erőltetett volt, a hölgynek még zene CD-je is megjelent, persze, senki sem vette meg, annyira bűn rossz volt. Ettől függetlenül a kampány lezajlott, ámbátor a srácoknak Lara Croft méretű tudatmódosítást nem sikerült elérniük. Sajnos April anno éppen, hogy kimaradt a fókusz rovatból, sebaj, most pótoltuk e mulasztás egy részét. Az is látszik, hogy a kalandjátékok nem halálra ítéltek, Európában szerencsére sokkal jobb a helyzet, mint Amerikában. Remélhetőleg sok kiadó mozdul majd rá a témára, és hamarosan újra 1995-ben érezhetjük magunkat, mikor minden hétre jutott egy kaland.

Becsülöm a jelenlegi tömegtermelő Dreamcatcher Games nyomulását ezen a területen, de másodkategóriás játékaik nem nyújtanak maradandó élvezetet, ami a legfőbb összetevője kellene, hogy legyen egy monstre történetnek. Talán majd példát vesznek a Funcomról.

A Longest Journey anyagi kiadásait sohasem kezelték nyilvánosan, de nem lehetett olyan eget rengető összeg, még akkor sem, ha komoly norvég színészekkel játszatták a szinkronhangok nagy részét (az eredeti nyelven), és a szimfonikus zenekaruk játszotta alá a nagyszerű, melodikus dallamokat. Egyszóval a Longest Journey fusi fejlesztésből világsikerré vált, és már túl van az egymilliomodik eladott példányon. Játsszátok végig!

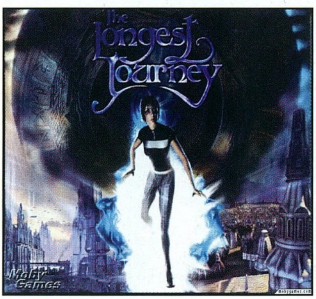
CLIVE BARKER'S UNDYING. Nincs nap, hogy ne tűnődnék el azon, hogy vajh, miért nem vállalják be a kiadók azokat a játékokat, amelyek komoly szívritmusgondokat okozhatnak bizonyos esetekben. Lehet, hogy ama kevés emberek közé tartozom, akik szeretik a véres-cafatos-darabolós hangulatú játékokat és filmeket. Néhanapján bukkan csak fel egy-egy valamirevaló alkotás ebben a témában, és az is nagyon hamar a süllyesztőbe kerül. Aki ismeri a már oly sokat emlegetett System Shock sorozatot, vagy játszott az épp következő Undyinggal, netalántán órákon át szívott néhány valóban nyomasztó kalandjátékkal (amelyekről lesz még szó a jövőben)... Nos igen, az tudja, mennyire más érzés teljesen kizárni a külvilágot, és belecuppanni a játékba, mint felkapcsolt villanyok mellett tologatni a rózsaszín egérpointert egy tamagochi-szintű játékban.

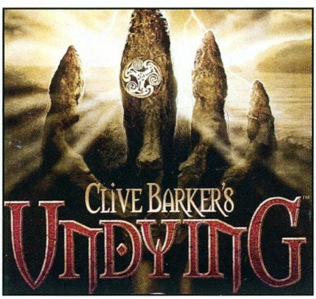
Az Undying remek példája annak, hogyan lehet rossz időzítéssel és marketinggel sikertelen egy játék. A Dreamworks Interactive-ot mindig nagyra tartottam, nem csupán a mozifilmekben alkalmazott divíziójuk kiváló megoldásai miatt. Mégis, a Trespasser (Jurassic Park-os FPS Minnie Driver színésznő hangjával, korát évekkel megelőző grafikával és fizikai motorral!) mellett az Undying volt a legnagyobb bukásuk, ami azóta is kihat a cégre. Önmagukban remek játékok voltak ezek, csak vagy nem volt eléggé erős gép hozzájuk a megjelenésükkor, vagy annyira előtérbe helyezték a történetet és a paráztatást a henteléssel szemben, hogy a befogadók hamar más játék mellett döntöttek inkább. Tény, hogy Clive Barker a horrorok koronázatlan királya, továbbá az is, hogy néhány filmje valóban annyira elborult, hogy azokat a gondolatokat egy játékban viszontlátni egyenlő az intenzív osztály kibérlésével pár hónapra. Bárkinek ajánlható, aki a mai követelményeknek megfelelő, jó grafikával rendelkező (Unreal motor) horror-FPS játékot keres. Máig él az emlékem, mikor az egyik LAN party alkalmával hajnaltájt nekiültem játszani vele, majd mikor valaki belépett a szobába, akkorát rúgtam a gépem oldalába ijedtemben, hogy szerencsétlen winchesterem szét is halt. Hiába, a régi szép idők...

ONI. Egyik olvasónk kért meg rá levélben, hogy feltétlenül írjak a Bungie elfeledett gyöngyszeméről, az ONI (japánul: szellem)-ról. Nem vállaltam volna el, ha nem hallottam volna több forrásból is, hogy ez a játék mennyire jó. Amikor először toltam, semmi különöset nem éreztem, egy mérhetetlenül átlagos nézdahátam akciójáték volt kissé megbolondított irányítással és manga beütéssel. Kedvelem az Anime filmeket, de az ONI-t pár óra után feltettem a polcra, mondván, majd ráncosabb koromban egy PC emulátoron esetleg előveszem. Hiba volt, nem sokkal később minden nevesebb magazin és internetes oldal remek kritikát adott neki. Mégsem adtak el belőle többet párszázezer darabnál, még a PS2-es eladásokkal együtt sem. 2001-es boltokba kerülése kissé szerencsétlenül alakult, gyanítom, a Bungie másik projektje, a HALO sokkal nagyobb hírverése elnyomta az ONI kampányát.

A fejlesztők az utolsó pillanatig szerettek volna többjátékos módot is írni a játékhoz, erre rengeteg utalás van, többek között a végigjátszás után megkapott egyéb karakterek, melyek ugyanúgy rendelkeznek különleges tulajdonságokkal, mint Konoko, a helyre kis főhősnő. Sajnos azonban a szorgos kis Bungie alkalmazottaknak nem sikerült a netkódot olyan gyorsra írniuk, mint szerették volna, így a multi hent ugrott a végső változatból.

Mocsy már integet, hogy elég lesz, úgyhogy leteszem a billentyűzetet. Annyit még elárulhatok, hogy legközelebb ismét a játékipar egyik prominens személyiségéről olvashattok, de azt nem árulom el, hogy kiről. Addig is öltözzetek melegen, egyetek sok húslevest, és adjatok minél több puszit a legkedvesebb ismerőseiteknek, mert már most érdemes elkezdeni az emocionális terrort és a bepuhítást, hogy nagyobbnál nagyobb dobozokkal lepjenek meg majd titeket karácsonyra... -=FLATLINE=-









HALF-LIFE 2 BOTRÁNY – A SZAKMA REAKCIÓJA

Nem szeretünk csámcsogni. Különösen nem mások kárán. A múlt hónapban körüljárt eset azonban még közel sem talált biztos lezárásra, és a helyzet hirtelen felmerülése nem adott annyi helyet, hogy terveinkkel egyező, az ügyet minden oldalról körüljáró riportot közölhessünk le. Kétoldalas összefoglalásunk azonban így is a témához felérő, komoly visszhangot kapott igazolva az igényt a kép kiteljesítésére – az alábbiakban ezt próbáljuk kiszolgálni.

Meglepő, milyen mértékben kovácsolta egybe a fejlesztőket a játéktörténelem eddigi legprecízebb, és hatásait tekintve legkárosabb lopása. Az együttérzés és a segítőkészség tartógyűrűként fogja körül a Valvét az egymással dollárok tízmillióiért versengő konkurens cégek részéről. Jó érzés látni, hogy a játékipar még nem embertelenedett el teljesen – ugyanez a szituáció a filmvilágban rég nem elképzelhető. Az előző cikkbe már bekerült egy apró ízelítő a szakma reakciójából – melyet töredékként, egy "ilyet is terveztem, de nem fért már be" jelzéssel hagytam ott a végén, nem is feltételezve, hogy Mocsy mégis be szeretné tenni. A fenti állításokat a nyilatkozók idézeteivel terveztem alátámasztani, és egyúttal a több bemutatásra kerülő nézőpont segítségével tovább szélesíteni rálátásotokat a témára. Tán' nem is baj, hogy ez akkor nem történhetett meg, mivel azóta szinte minden neves fejlesztőcég képviseletében kommentálta valaki az esetet, sokszor saját tapasztalataival kiegészítve. Így a többtucatnyi hozzászólásból körültekintően válogatva, a következőkben a Half-Life 2 kérdéskörön, mint kiindulóponton túl arra is fényt deríthetünk, hogy maguk az alkotók hogyan élik meg sok éves munkájuk megjelenése előtt pár hónappal a neten felbukkanó pregold verziókat, hogyan próbálnak védekezni, és egyáltalán, milyen szinten áll a játékszakma ez ellen irányzott gyakorlata. Legalább a játékosok figyelmének felhívására, a köd eloszlatására komoly apropót nyújt, ha az ügy minden más tekintetben csak negatívumokkal is jár...

...melyet Ken Levine, az Irrational Games vezetője így minősített: "*Messze komolyabb eset a hagyományos kalózkodásnál. Különösen kegyetlen, hogy mindez olyan céggel történhetett, mint a Valve, akik annyit áldoztak a játékos- és modderközösségért. Az ember, aki ezt tette, valószínűleg órák százait töltötte modokkal és ingyenes kiegészítésekkel ahhoz a játékhoz, melyet a Valve és VUGames (Sierra) lassan öt éve változatlan tökéletességgel támogat.*" Erkölcsi érzékén túl Ken személyes vágyait is sérti az eset, hisz: "*Mint mindenki a világon, én is az év játékaként vártam a Half-Life 2-t. Ha az események nyugodtan folynak a medrükben, a játék pár hónapon belül megjelent volna, és a Valve idejét termékének továbbfejlesztésével, kiegészítésével tölthetné. Így azonban a következő hat hónap a károk rendbehozatalával telhet.*" Levine hozzáállása az általános hatások tekintetében is igen borús: "*A HL2-től elvonatkoztatva az ehhez hasonló esetek akár a játékok minőségére is hatással lehetnek. Az alkotók lassan többet fognak aggódni a játékuk biztonságáért, mint magáért a játékért. Ebből aztán mindannyian profitálunk! A tettes akármit hisz is, nem csupán a játékfejlesztők ellensége: a játékosoké.*" Ron Moravek a Relic Entertainmenttől sem finomkodott a szavakkal: "*Ami történt, nagyon súlyos bűn. Dollárok milliói fekszenek a fejlesztésben, és hogy a lopás negatívan befolyásolja az eladásokat, az nem kérdés. Kínában, Oroszországban és a környező régiókban ez a verzió már valószínűleg piacra is került.*"

A pályatervező mester, Richard Gray, közismertebb nevén Levelord – cégének első játékát pont a Half-Life buktatta meg – kevésbé pesszimista: "*Hosszútávon nem hinném, hogy a kiszivárogtatás feltétlen kárt okoz a játéknak. A legtöbben – beleértve engem is – ettől még ugyanúgy megvásárolják a teljes verziót, ha az megjelent. Sőt, gyanítom, hogy a kiadás előtti közkézre kerülés sokszor még segít is a*





játékoknak. Az ilyesmit általában eszméletlen sajtóvisszhang követi (ez már beigazolódott), és ha a játék olyan népszerű, mint a HL, még a modfejlesztés beindulása is felgyorsulhat. Amiért aggódnunk kell, az a forráskód – a hackernek megvannak az algoritmusok. Mi mind reméljük a legjobbakat a Valvénak." Hogy a forráskód eltulajdonítása milyen veszélyeket hordoz, arról olvassuk a 2015 igazgatóját, John Whitmore-t! "A forráskód ellopása az eladásokra valószínűleg nem fejt ki közvetlen hatást. De ha valaki arra használja fel, hogy csalásokat szerkesszen a játékhoz, vagy ami még rosszabb, hogy betörjön a játékos gépére, az vitán felül sokak kedvét elveheti a vásárlástól. Persze van, ami még ennél is aggasztóbb. A csalásokat mindig ki lehet iktatni, a biztonsági réseket mindig be lehet foltozni, de ha a tudásodba, technikádba szagol bele más, azt soha nem tudod tőle visszavenni. Ha egy másik fejlesztő bepillantást nyer a forráskódodba, természetesen kiderítheti, hogy bizonyos újszerű technikai megoldásokat miként sikerült kiviteleznedd, és utánozhatja azokat. (A Half-Life 2 pedig nem szűkölködik ezekben.) Így elveszted az előnyödet, melyet tapasztalatod és kutatásaid hoztak meg számodra."

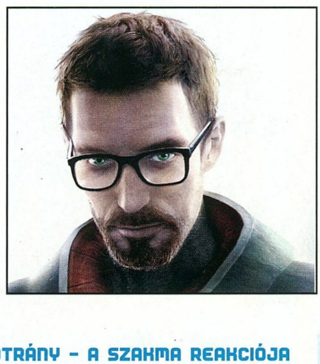


Derek Smart a 3000AD gárdájából a fent említett tények ellenére a játszható verzió kiszivárgását látja súlyosabb gondnak. "Hogy a nyitott forráskód, vagy a lezárt teljes játék eltulajdonítása-e az ártalmasabb, az nyílt vita. Véleményem szerint forrást olyan lopni, mint technológiát – hogy a tolvaj ezt fel tudja-e használni a saját hasznára, vagy sem, az már más lapra tartozik. Ha ellopják a kódot, az csak a benne foglalt üzleti titkok, fejlesztések elterjedéséhez vezethet. Még mindig rengeteget kell tenni azért, hogy valami készüljön ezekből. Nézzük abból a szemszögből, hogy a fejlesztők vándorlása az iparban folyamatos! Gondolj csak bele, a technikák ugyanúgy vándorolnak velük. Vegyünk egy példát! Rengeteg mód kínálkozik egy pixel shader látványos megírására. Ha valaki ismer egy kiváló technikát, és más céghez igazol, nem fogja azt elfelejteni. A technológiák így is (leginkább így) terjednek. A teljes játék kiszivárgása azonnali élményt, és így azonnali hatást jelent." Nos, ezt az álláspontot én nagyon gyenge lábakon állónak látom – de a cikk most a fejlesztők véleményéről szól.

Az eset már megtörtént, és valószínűleg nem ez volt az utolsó. De mit lehet tenni az ilyen helyzetek elkerülése érdekében? Ki lehet-e valahogy zárni a Half-Life 2 példájának megismétlődését? Derek Smart válasza egyértelmű: "Nem. A hálózati védelem minden vállalkozásnál elsődleges. A HL2 betörés is ennek az arcul csapása. A pokolba is, még az FBI rendszere sem áttörhetetlen. Hadd ismételjem meg! MÉG AZ FBI RENDSZERÉBE IS BE LEHET TÖRNI! Tehát a Valve példája egy a sok közül. Mi csak azért látjuk folyton a középpontban, mert a mi területünkön történt. Előbb-utóbb alább fog hagyni a felhajtás... a következő alkalomig. Márpedig következő alkalom is lesz." Ezt Tom Mustaine, a Ritual igazgatója is csak megerősíteni tudta: "A hackereknek szinte végtelen az idejük és az erejük erre. Az iparnak meg kell próbálnia távol tartani őket egyre biztonságosabb hálózatok építésével – de minden szoftver minden javítása újabb lehetőséget jelent egy biztonsági résre."

Most, megfelelőképp nyugalomba ringatva olvassunk pár szót egy abszolút szakmai tekintély, Peter Molyneux tollából, aki évtizedes tapasztalata során természetesen már szemtől szemben is találkozott a problémával. "Beszélned kell a játékodról, demonstrálnod kell, és ettől bizony megnő a valószínűsége, hogy megtámadnak, de ez kikerülhetetlen, és nincs is benne semmi újdonság. A '90-es évek közepén, a Dungeon Keeper fejlesztése közben a csapat egyik tagjának például harmincezer dollárt ajánlottak a forráskódért. A Black & White fejlesztése alatt is feltörték a rendszerünket, és a mostani eset még egyszer olyan paranoiássá tett minket. Jelenleg is sok kulcsemberünk Internet-kapcsolatának a korlátozását vagyunk kénytelenek fontolgatni. Sajnos minél több biztonsági intézkedést hajtunk végre, annál magasabb falakat építünk – megnehezítjük a velünk dolgozók munkáját a sajátunkról nem is beszélve. Borzasztóan sajnálom a Valvét, és ahogy hallottam az esetről, azonnal megkértem mindenkit a Lionheadnél, hogy tegyen meg minden tőle telhetőt a bűnös kézre kerítéséért."

Zárásként fogadjuk az optimista Unreal -engineatya, Tim Sweeney jövendölését, és távozzunk békével! "A játékfejlesztő cégek nagyon rugalmasak. Én ennek az esetnek következményeként hosszú távra nem látok jelentős visszaesést sem a Valve, sem bárki más kárára. A Half-Life 2 eszméletlen jó játék lesz, és mindenki meg fogja venni akár megjelenik idén, akár nem!" ■ **Lucas Z**



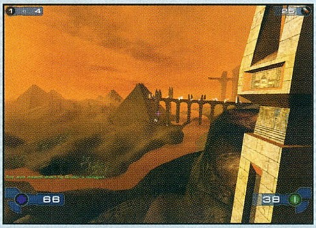


MULTI SHOT

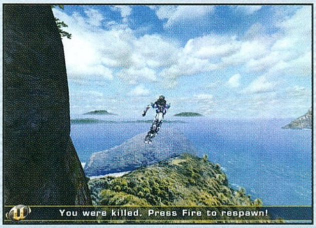
Üdv! A magunk mögött hagyott hónapban a World Cyber Games 2003-as döntője és a Make Something Unreal II. fordulója egyaránt lezárult. E tömény eseménydömping indokán visszatérünk ahhoz a struktúraváltogatáshoz, mellyel jó fél éve (ah!) a rovat útjára indult. December hónapjában tehát a rövid hírek, objektív összefoglalók kerülnek túlsúlyba a lassan unalmasan ismétlődő mod-tesztek helyett – emellett azonban a részletes bevizsgálás sem marad el. Alanyaink a nép munkája révén kifejlődött példaértékű UT bónusz csomag, s a múlt hónapban kimaradt, ám azóta továbbfejlődött Exion. További közérdekű közlemény, egyben kérdés: Laza rám mordult, amiért túl sokat foglalkozunk a szerinte silány UT2003-mal a remekbe szabott Battlefield helyett. Kérem, két oldalon nem lehet felsorakoztatni az egész palettát, s minthogy az UT a világ jelenlegi legnépszerűbb multiplayer shootere, feltételeztem, a túlnyomó többség ezt igényli, ám ha irtózatos mennyiségben BF-eztek, természetesen megoldható a tér biztosítása. Csak írjatok Mocsynak!:)

WORLD CYBER GAMES 2003 DÖNTŐ – SZÖUL

Csudás világsport eseménynek lehetett most is tanúja, aki kijutott, bár többek szerint a koreaiak megint csaltak. Adott helyzetben minden bizonnyal a magyarok is a külföldiek játékát dobnák ki az óriáskivetítőre – mivel azonban ennek a helyzetnek az előfordulási esélye roppant csekély, nyugodtan tessék csak szidni a koreaiakat. ;) Ami a számunkra legfontosabb: a magyar játékosok sajnos a csoportmeccseken belül rekedtek. Sebaj, akik kijutottak, azokat így is csak gratuláció illetheti! (Bár a számomra meglehetősen rejtélyes, csirkeszerű figurákkal operáló Survival Project megmérettetésen bronzérmet nyert egy igen gyanús játékos. A Pina nickkel dobogóra kerülő fickó (?) nemzetiségét homály fedi.) Igazi érdekesség, hogy a Fifa 2003 első két helyezését egy egypetéjű ikerpár nyerte. Génjeink mindent magukban hordoznak, ez már tényleg megcáfolhatatlan bizonyíték. Magától a versenytől eltekintve is izgalmasan teltek a napok, köszönhetően a virtuális térből kikerült harcoknak. Ezalatt egy részeg orosz klán verekedését kell érteni állítólag józan franciákkal. A mobiltelefon-lopásból kibontakozó clan-war (vagy gang-war, fene tudja, melyik itt a helyes szakkifejezés) rendőri beavatkozásig fajult. Mint látjuk, a World Cyber Games, köszönhetően a világ minden tájáról érkező sportolók színes egyéniségének, a puszta rangos versenyen túl immár kiemelkedő társasági rendezvény is. A jövő évtől pedig vándorol, az első állomás, San Francisco eseményei minden valószínűség szerint az ideit is felül fogják múlni.







COMMUNITY BONUS PACK. Alap: UT2003 • **Típus**: általános kiegészítés • Letöltési tükrök

Pályákat, hangokat, textúrákat, statikus rácsokat külön-külön százszámra találunk a komolyabb Unreal portálokon, de én képtelen vagyok elképzelni, hogy valakinek az ötvenedik után kedve legyen egy 51-iket is letölteni. Talán a kezdeti hévben, amikor a játékos épp' csak belebolondult választottjába – ez azonban hamar alábbhagy. Az efféle adalékanyagok 80%-a roppant távol áll az alapjáték színvonalától. A fennmaradó 20-ból 10 megüti a szintet, a másik 10 pedig, ha sikerült rábukkanni, földhöz vágja az embert. Régóta fennállt már az igény egy ehhez hasonló, kíméletlen kritikával szortírozó minőségellenőrzésre, s az azon átment rajongói alkotásokat magába tömörítő csomagra. Jól tudom, hogy nem is oly' kis dolog ez – lassan egy éve én is hatalmas lelkesedéssel vágtam ugyanilyen munkába, ám durván 150 pálya után felfordult a gyomrom a Loading képernyőtől... és akkor az UT2003 még jócskán karrierje kezdetén tartott, gondolhatjátok, mennyit kellett most a zsűrinek bevizsgálnia. Ekkora tömegben az ember könnyen elveszti józan értékítélő képességét, a csomagba került pályák – és a hozzájuk tartozó textúrák, mesh-ek – azonban ennek ellenkezőjéről tanúskodnak. 1BR, 4CTF, 3DOM és 10DM térkép települ az UT2003 könyvtárba az install fájlból. Akadnak köztük képzeletszegényebb, vagy épp' csodálatosan látványos, ám élvezhetetlen darabok, a többség azonban ismerkedésre feltétlen érdemes, néhány kiemelkedő ötlet pedig egy kétszer ekkora pakkot is elvinne a hátán. A görög táj felé emelkedő, fakoronába ékelt, Akhilleusz szobrokkal bástyázott „klasszicista” domination pályát megpillantva például jó darabig tartott felhúzni az állam – különösen, miután kiváló játszhatóságát is megtapasztaltam. Amolyan habként még egy új fegyvereket biztosító mutátor is felkerült a tortára. Az egyetlen és igen jelentős kifogás, mellyel a csomagot illethetjük, maga az ut2mod-fájlba rendezése. A telepítés után rengeteg komponens hiányzott megakadályozva ezzel egyes térképek betöltését, az elvileg szintén mellékelt karaktermodellek 95%-a pedig még csak portrét sem adott magáról. A feltelepült 500 MB-ból kb. 300 a bizonyítottan használhatók száma. A zip csak 142 mega, így a különbség közel sem olyan drasztikus, hogy ne érje meg letölteni. Alapkellék, akár egy tisztességesen sikerült kiegészítő. (A következő hónaptól induló DVD-mellékletünkre valószínűleg felkerül.)



EXION. Alap: UT2003 • **Típus**: TC + DM pálya • **WWW.NIARA.HU/EXION**

Az előző számból sajnos kicsúszott Varga György teljes konverziójának elemzése, cserébe azonban már az Exionhoz mellékelt pálya szimpla deathmatch-re alakítását is szemügyre vehettük. Az Exion játéktípus fő célja az ellenfél megadott HP-val rendelkező objektumának porrá zúzása (izgalmas, utoljára a Team Arenában láttam ehhez hasonlót Overload néven), fő attrakciója pedig az elmozdítható, szétrombolható objektumok implementálása. Az egyetlen, prezentáció-jellegű, ám kifejezetten élvezetes pálya, az Octagon az alapjátéknál messze mélyebbre nyúl a Karma engine majd' feneketlen kútjába. A lövések hatására hevesen billegő függőhidak, kiszakadó, leomló faldarabok tényleg egészen áthangolják a játékélményt. Indokoltan lehet rá büszke alkotója, akit azonban a hozzá érkező, sebességgel kapcsolatos kritikák viszszafognak ebben. Való igaz, az Exion minden eddig kipróbált játéknál kevesebb fps-t produkált a gépemen, és a többségén szintúgy. Részint ennek az orvoslására született a céloktól mentes DM változat, ám a framerate-et csak igen alacsony mértékben tudta megemelni. Ellensúlyozza ezt, hogy több, a „vehicle-demo” pályán fellelhető dzsippel egészült ki a térkép. A rombolható környezettel párosítva ezek remélem, végképp megadják a lökést a letöltéshez! Varga György szerencsére komolyan veszi a visszajelzéseket, és a sebesség-kérdés megoldására már készíti az eredeti DE Asbestos pálya fizikai motort nyűvő, ám a processzorra az Octagonnál jóval mérsékeltebb terhelést rovó átszerkesztését.

MAKE SOMETHING UNREAL! – MÁSODIK FORDULÓ. Lassan megszámlálhatatlanná válnak az UT2003 alá érkező modifikációk, köszönhetően többek közt a magas pénzdíjazású, az Epic által finanszírozott pályázatnak. A második forduló végéhez érve ismét versenyzők tucatjai árasztották el a netet. Úgy gondoltuk, a helyhiány és az egyenlőség jegyében inkább rövid információkat közlünk az arra érdemesekről, mintsem hogy egyet – akárhogy is döntünk, igazságtalanul – kiválasztva azt részletes boncolásnak vessük alá. Íme az első banda!

Eredetileg az AirBuccaneerst céloztuk meg e havi tesztanyagként, de látva kezdetleges állapotát, maradt a pár soros helyzetjelentés. A fokozatosan fejlődő léghajózási rendszer és a különleges hangulatú térképek még várnak a kielégítő játékélményre. Ha majd egymásra találtak, akkor jön a teszt. A ChaosUT2 – elsősorban fegyvermódosító modifikáció – nem készült el határidőre, a gyorsan kidobott 1.02-es verzió csak a pályák és a hangok tekintetében nyújt némi változást. A Deathball talán a legöregebb TC – a versenyre az 1.9-es verzióval jelentkezett. A halálgolyó és a tenisz játékmódok fixei mellett egy Worms-szerű (!), körökre osztott új opció bukkant fel Warfare néven. A mérsékelten ígéretes realmod, a Domain még mindig alfa verziónál tart – egyelőre nem érdemes rááldozni a sávszélességet, de... magában rejti egy szép élet lehetőségét. Hát még a többi, melyekre azonban most nem maradt hely, ezt sem tudom, hogy sikerül majd bepréselni. Fél éve már, hogy túlnőttük a kereteinket! :)

A KÖVETKEZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL. Gyülekeznek Half-Life 2 TC-k, és legközelebb végre tényleg sort kerítünk rájuk egy általános előrejelzés erejéig. Ebben azért vagyok biztos, mert már erre a számra is megvan hozzá az anyag. Ezt leszámítva csak az MSU kellemesebb eredményeinek felsorolása fejeződik be fixen, a többi meglepetés. ■ **Lucas Z**





Ebben a hónapban öt darab ingyenes szoftvert ajánlunk olvasóinknak a képnézés, a zenehallgatás, a vírusvédelem, a rendszerkarbantartás és a rajzolás területén.

XnView v1.66 (magyar)

Az XnView programot méltán nevezhetnénk a képnézők királyának, ugyanis a magyar nyelvű és magánhasználatra ingyenes grafikai programban számtalan hasznos dolgot találunk. A képnézés mellett alkalmas képlopásra, lapolvasók kezelésére, bemutatók létrehozására, illetve egyes képek vagy képcsoportok átalakítására, konvertálására. A programban találunk még egy panorámakép-szerkesztőt és közvetlen CD-írást a NERO segítségével. A képnézője igen gyors, amit még kiegészít egy tucatnyi grafikus effektus, szűrő. Az XnView ugyanakkor nem csak képek, hanem zenék, például mp3 és videók kezelésére is alkalmas.

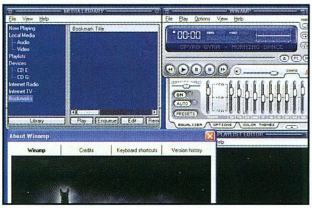
www.xnview.com



Winamp 5.0 beta

Mindenki kipróbálhatja a Winamp 5 bétaváltozatát. A program, ellentétben a sokat kritizált hármas verzióval, precízebb és főleg gyorsabb működésű - mindamellett tulajdonságaiban remekül egyesíti a kettes és a hármas verziókat. A hagyományos kezelés és felépítés mellett jellemzi még mind a kettes, mind pedig a hármas változatokból átvett beépített internet TV és skinek. De akár véletlenszerű felület-beállítást is kérhetünk a programtól. Találhatunk benne CD rippert, CD-írási lehetőséget, illetve a hármas verzióból ismert Média Library mellett a felületekre színtémákat is alkalmazhatunk. A program meglepően stabil és gyors, ugyanakkor az ingyenes Light verzió mellett megjelent a Pro változata, amely kereskedelmi termék. Csak ebben érhető el az mp3-ripper és a maximális CD-írási sebesség.

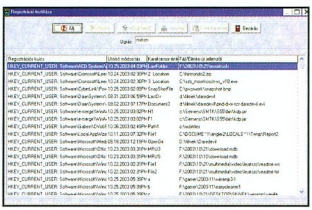
www.winamp.com



BitDefender v7.0 Free Edition

A román fejlesztésű, ingyenes víruskereső alkalmas rendes és tömörített adatok, illetve a bejövő és a kimenő levelek ellenőrzésére. A programban kétféle analizálási módszer közül választhatunk: normál és heuristic. Vírusészleléskor a fertőzött, vagy a gyanúsnak vélt állományokat elkülöníti, letörli, vagy pedig átnevezi. A BitDefender különlegessége, hogy beépül a Windows Intézőbe, ezzel adott fájl vagy könyvtár vírusellenőrzését egyetlen egérkattintással elvégezhetjük. Adatbázisát a más szoftverek esetében már megszokott módszerrel az interneten on-line frissíthetjük.

www.bitdefender.com



EasyCleaner v1.7f (magyar)

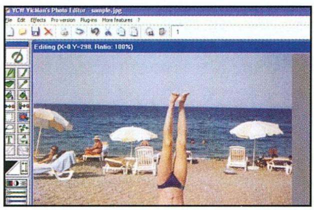
A kis méretű és ingyenes program segítségével megtisztíthatjuk a Windows regisztrációs-adatbázisát a felesleges bejegyzésektől, megkereshetjük a háttértárolónkon több példányban előforduló adatokat, a Start menüben szereplő érvénytelen bejegyzéseket törölhetjük ki, illetve a szükségtelen (temp, bak stb.) adatoktól szabadulhatunk meg. Az EasyCleaner egyszerű kezeléssel rendelkezik: a főablakban kell kiválasztanunk a megfelelő menüt. A munka megkezdése előtt azonban érdemes a program Beállítások menüjében meghatározni annak működését, például készüljön-e biztonsági mentés a regisztrációs-adatbázisról stb.

www.saunalahti.fi/tonihele/

VCW VicMan's Photo Editor v7.495

Az ingyenes, orosz fejlesztésű rajzprogram különlegessége a betöltött képen végrehajtható tucatnyi különleges effektus és szűrés. Másik újdonság, hogy lehetőséget biztosít saját készítésű effektusok létrehozására, valamint a grafikus funkciók kibővítésére plug-inek segítségével. A VCW VicMan's Photo Editor huszonkilenc adatformátumot támogat: gif, jpg, bmp stb.

www.vicman.net



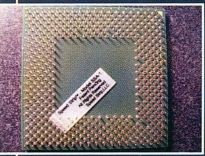
A hónap szoftverei

TMPGEnc v2.510.50.169 - www.tmpgenc.net
VirtualDub v1.5.5 - www.virtualdub.org
VisualRoute v7.3 - www.visualware.com
Fresh Download v6.2 - www.freshdevices.com
DivXlight v5.1 - www.divxlight.com
QuickTime v6.4 - www.apple.com/quicktime
602PC Suite v4.0 - www.software602.com
Paint Shop Pro v8.10 - www.jasc.com
IE Doctor v3.51 - axesoft.com/iedr
FineReader Professional v7.0 (magyar) - www.abbyy.com

HARDVER HÍREK

TUNING MATRICÁVAL

Igen abszurdul hangzik ez a hír is, de sem kacsa, sem kukorica nincs benne. A termék egy matrica, melynek feladata, hogy segítsen minket processzorunk tuningolásában. A Speed Strip Model SSA-1-et használva ki lehet iktatni a szorzózárat az AMD Athlon XP CPU-kban (Thoroughbred és Barton). Eddig is meg lehetett ezt oldani, ez mégis nagy áttörésnek számít, hisz így mindenféle barkácsolás nélkül véghezvihetjük a "moddolást". Nem kell mást tennünk, mint hogy felragasztjuk a lapka aljára a matricát, természetesen ügyelve, hogy a megfelelő lábakat kösse össze. Ez körülbelül 1 percet vesz igénybe, és teljesen biztonságos mind ránk, mind a gépre nézve. Nincs is másra szükségünk, mint egy megfelelő CPU-ra, egy ilyen tapaszra (15 dollár), és persze a szorzó állítását támogató alaplapra.





ELFOGYÓ IP CÍMEK

Előrejelzések szerint 2005-re elfogyhat az összes szabad IP-cím a világon. Ez komoly nehézség elé állítja mind a szolgáltatókat, mind a felhasználókat, hisz a neten minden gépnek rendelkeznie kell ilyen azonosítóval. Ezt a rendszert az 1980-as évek elején alkották meg, és az IPv4 nevet kapta. Minden azonosító négy db. háromjegyű számból áll, melyeket pontok választanak el egymástól. Minden számhármas értéke 0 és 255 között változhat, így a maximálisan kiadható címek száma 2 a 32-en darab. Ha ezek a mai ütemben fogynak, akkor rövidesen lépni kell. Jelenleg a szolgáltatók tudnak valamilyen szinten gazdálkodni az IP-címeikkel oly módon, hogy a felcsatlakozó előfizető kap egyet, majd miután bontotta a kapcsolatot, a számot más csatlakozó kapja meg. Ez ma még megoldás, de a 3G rendszerek elterjedésével mindenkinek statikus (állandó) címre lesz szüksége. Másik gond, hogy az IP-k eloszlása nem egyenletes. Az USA rendelkezik az összes kétharmadával, míg Kína csak 22 millióval... A megoldás a 128 bites IPv6 szabvány, melynek segítségével 3,4x10 a 36-on darab új cím adható ki. Ez a szám nagyobb, mint a Szaharában megtalálható homokszemek összege. Már készen áll az összes rendszer az átállásra. Ezt ki is fogja használni a Hitachi, mely idén elindítja internetszolgáltatását Kínában is, és ő lesz az első, aki IPv6 címeket fog kiosztani.

MATROX "KACSA"



Olyan pletyka ütötte fel a fejét netszerte, hogy az eredetileg DirectX 9.0 kompatibilis Parhelia kártyák valójában nem támogatják a DX 9.0 API-t, magyarán DX 8.0-ás videogyorsítók. A gyártó szerint, bár a legújabb DirectX-es specifikációk nem lesznek támogatva a driverekben, azért a játékok többsége gond nélkül futni fog a "lebutított" kártyákon is. Nem az a baj, hogy az új Matrox termékek nem a legmodernebb technológiával működnek, hanem hogy ezeket feltüntetve kezdték ezeket reklámozni. Egyesek már azt kezdik suttogni, hogy a cég egyszerűen átverte partnereit a Parhelia 512-es chippel, és ez szép kövér perekkel végződhet. Az egyik driverfelelős szerint jövőre teljesen új termékcsaláddal jönnek ki, amely már biztos, hogy támogatni fogja a Pixel Shader 2.0-t, ugyanis a Longhornhoz (a következő Windows) ez már alapkövetelmény lesz. Azért így is figyelemre méltó lesz az új kártya 0,15 mikronos csíkszélességű gyártástechnológiával, 80 millió tranzisztorral, 4 renderelő futószalaggal órajelenként 4x4, azaz 16 textúra feldolgozásával. A 256 bites DDR memóriabusz hozzávetőleg 20 Gbyte/sec memória-sávszélességet biztosít majd, és legfeljebb 256 Mbyte DDR SDRAM-ot, valamint AGP 4X/8X szabványt támogat.

KÁRTYAOLVASÓ+HDD

A tajvani Vosonic új terméket dobott piacra, mely nagyban megkönnyíti a digitális gépeket használók életét. Az X's Drive II VP2060 fantázianevű mobil háttértároló egyben kártyaolvasóként is működik, így hosszabb útra menve nem kell attól aggódni, hogy a gépünkben lévő memóriakártya megtelik még a hazaérés előtt.

A készülék USB 2.0 porton csatlakozik számítógépünkhöz, az alapmodellben 20 Gbyte-os winchester van, de ez lecserélhető bármely 2,5 colos HDD-re. Ez bőven elég többhétnyi fotózáshoz is, teljesen kielégít minden igényt.



A kártyaolvasó kompatibilis a Compact Flash Type I / Type II, Smart Media, Memory Stick, Memory Stick Pro, Secure Digital, MultiMedia Card és IBM MicroDrive formátumokkal, ezekről egyetlen gomb segítségével elmenthetjük adatainkat a merevlemezre.

A készülék képes újratölthető Li-ion akkumulátorról is üzemelni, egy feltöltéssel akár 1,6 órán keresztül üzemképes. Ami pedig még egy pozitívum, hogy itthon is kapható.

KÜLSŐ TV-TUNER



A Terratec elsősorban a notebook-tulajdonosokra gondolva dobta piacra külső, USB 2.0-ás porton csatlakoztatható TV-tunerét. A kis szerkezet el van látva SVIDEO és audio-bemenettel is, így nem csak antennát, hanem videokamerát vagy akár DVD-lejátszót is rákötheitünk, és az így gépre érkező műsort azonnal bedigitalizálhatjuk MPEG-1, MPEG-2 vagy akár DivX formátumba.

A Cinergy 200 fantázianevű termék előreláthatóan 150 euró körüli áron lesz kapható.

JÁTÉKOKKAL A FÓBIÁK ELLEN

A Québeci Egyetem új tanulmánya szerint a számítógépes játékok eredményesen alkalmazhatók különböző fóbiák kezelésében. Ezeket segítségével elvégezhetők olyan terápiák, melyek során a beteget saját félelmével szembesítik.



Ezt hívják expozíciós terápiának, melynek során a beteg egyre több időt tölt olyan közegben, mely félelmet ébreszt benne. Eddig ezek igen költségesek voltak, ám a számítógépek bevonásával jóval olcsóbban megoldható a gyógyítás ilyen módozata.

A vizsgálatok során 13 beteg és 13 egészséges embert figyeltek meg, reakciójukat a fejre erősíthető kijelzők használata során. Ennek alapján kijelenthető, hogy digitálisan is előállítható olyan környezet és látvány, mely használatával elérik a kívánt hatást. Például teljesen realisztikus gázdíjbeszedőt tudnak generálni.

CD-LEMEZEK KUKORICÁBÓL!?

Míg a Matrox igaznak tűnő bejelentéséről kiderül, hogy kacsa, addig a Sanyo Electric kacsának tűnő híre igaz. A szerves anyagból készülő példányok legalább olyan megbízhatók, mint a jelenleg forgalomban lévő társaik, és ráadásul ez környezetbarát megoldás, hisz 50-100 év alatt vízre és széndioxidra bomlanak le. Az USA-beli Cargill Dow fejlesztette ki a technológiát, melynek segítségével tejsavat nyernek ki a kukoricából, majd a Sanyo és a Mitsui Chemicals ebből polimert állít elő, mely a lemezek alapanyaga. Egy koronghoz körülbelül 85 szem tengerire van szükség. A Sanyo decemberben kezdi meg a rendhagyó anyagból készült MiniDiscjeinek forgalmazását, és tervezik a többi média ily módon való gyártását is. Hogy mennyire fog elterjedni, az kérdéses, mert az előállítás jelenleg háromszor annyiba kerül, mint a hagyományos CD-ké, de a cég reménye szerint a tömeggyártás beindulásával a költségek jócskán csökkenni fognak.



PERELIK AZ EPSONT

Az amerikai vásárlók perelik a japán Epson amerikai leányvállalatát. A per alapja, hogy a cég olyan technológiát épített a nyomtatóiba, mely már akkor letiltja a patron használatát, mikor az még nem teljesen üres.



A cég elmondása szerint erre a biztonsági eljárásra azért van szükség, mert meghibásodást okozhat, ha a nyomtatófej szárazon működik, ezt akarván elkerülni, a nyomtató letiltja a nyomtatást bizonyos számú oldal elkészítése után. Ekkor azonban még jócskán lehet tinta a patronban, akár még 20 százalék is. A Texasban bejegyzett per résztvevői azt szeretnék elérni, hogy a cég kompenzálja a vásárlókat, hisz ők a patron megvásárlásával a benne lévő összes tintára jogot szereztek, és az az eljárás jogsértő, mely megakadályozza őket ennek a jognak a gyakorlásában.

Az egész hercehurca kiindulási pontja a brit Which! Online egyik cikke volt, melynek készítése során a teszterek jóval több oldalt tudtak kinyomtatni egy kis módosítással, mint e módszer nélkül. Az írás arra is felhívja a figyelmet, hogy a többi gyártó (HP, Canon és Lexmark) termékei is előbb jelzik a patron kiürülését, mint hogy az valóban kifogyott volna. Hát nem tudom, az én HP 656c-m egyáltalán nem jelez, lehet, hogy az én készülékemben van a hiba?

NETIKÜL



Újabb őrület veszi kezdetét, legalábbis ennek előszelei érték el a híroldalakat. Az Intel úgy gondolja, haladni kell a korral, miközben ki kell elégíteni minden vásárló igényeit. Most épp a notebookokat használó hölgyekre esett a választásuk, és felkérve a brit Julien Macdonaldot, megterveztették a 21. századi nőknek szánt notebooktáskát, mely szinte tökéletes a gyengébbik nem számára. A termék neve az igen fantáziadús "The Julien Macdonald laptop bag for Intel" lett, és több "divatos" színben is elérhető lesz.

S hogy milyen is lesz? El kell képzelni egy teljesen bőr táskát. Eddig ez teljesen rendben van. Az már nem biztos, hogy mondjuk rózsaszínben pompázik. Ehhez jönnek az aranyozott cipzárak, patentok és szegecsek, melyek teljesen ellepik a felületet. Ez kell is, hisz szükség van a sok kis zsebre és rekeszre, hogy mindenféle női kellékek elférjenek a laptop mellett.

Gondolom, észrevettétek a csöppnyi iróniát, mindenesetre egy biztos, a barátnőmnek nem lesz ilyen, már csak a várható borsos ár miatt sem, bár nem ez az elsődleges ok...

MICROSOFT VARRÓGÉP

S ha nem volt még elég érdekes hír mára, lássunk még egyet. A Microsoft ütemtervéből kiderül, hogy szoftveróriás be akar törni a varrógépek és a játékautomaták piacára is. Már be is mutatták egyik rendezvényükön a Windows CE.Net-tel működő varrógépet, és a butított XP által vezérelt szerencsejáték automatát, valamint még egyéb érdekes kütyüket.

Eddig az volt a szokás az elektronikus berendezések piacán, hogy minden gyártó saját maga látta el szoftverrel termékeit, a redmondi cég ezen akar változtatni. Szerintük költségkímélőbb és egyszerűbb lenne, ha a cégek nem az "ahány cég, annyi program" elvet követnék, hanem szabványosított szoftvercsomagokat vennének meg, melyeket természetesen Gates cége írna.

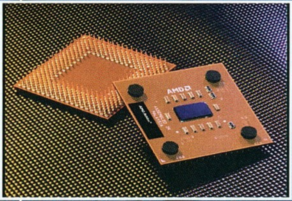
Természetesen ezen a piacon is jelen van a nagy ellenfél, a Linux, ám a beágyazott Microsoft szoftverek forráskódja itt már elérhető a gyártók számára, nem úgy, mint a PC-piacon.

CSÖKKENŐ PROCESSZOR ÁRAK

Október végén mind az Intel, mind az AMD mérsékelte processzorainak árát, ebből is látszik, hogy közeledik a karácsonyi hajtás. A változások igen eltérők, még az egyes modellcsaládokon belül is. Az Intel 5-35 %-ot csökkentett, legtöbbet a Pentium 4 3,2 GHz (800) és a 3,06 GHz (533) modellek, legkevesebbet a Celeron 2,5 GHz-es CPU. Az Intel legközelebb csak jövő februárban tervez hasonlóan nagy árváltoztatást.

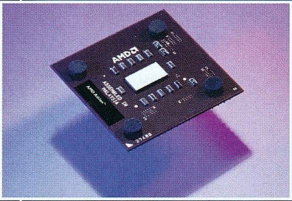


Az AMD árredukálása 18 és 40 százalék közt mozog, legnagyobbat a 844-os Opteron ára esett, 40 %-ot, ez ezer darabos közvetlen megrendelés esetén 950 dollárt különbséget jelent, ami azért komoly pénz. Nem változott az Opteron 246 és az Opteron 840 ára, valamint alig változott az összeg az Athlon XP 2100+ és a 2400+ esetében. Igaz, hogy ez így papíron nagyon szép, de nem hiába van ott az az 1000 darabos közvetlen megrendelés, hisz mi, végfelhasználók nem biztos, hogy ekkora változást fogunk érzékelni a kiskerek árlistáin (biztos, hogy nem), de hát ez az ember sorsa. Az AMD, úgy néz ki, behozza pénzügyi lemaradását, hisz nemrég még közel állt az eladósodáshoz; a harmadik negyedév végére nagyon közel került a nyereségküszöb eléréséhez: vesztesége mindössze 31 millió dollár volt, részvényenként 9 cent, ami a tavalyi 254 millióhoz képest elenyésző összeg (74 cent/részvény).



A bevétel 508 millióról 953,8 millió dollárra emelkedett az előre jelzett 859 millió helyett, és ez nem utolsó sorban köszönhető a flash-gyártó részlegnek. A cég a tőzsdén is jól szerepel, és egyre magasabb napi árfolyamokat produkál. Még itt kell megjegyezni azt a hírt, miszerint az AMD Socket 940 foglalatú Athlon 64-eket még a jövő év végéig fog gyártani. A cég azzal okolja döntését, hogy nem kívánja cserbenhagyni azokat a vásárlókat, akik komoly pénzeket öltek a 940-es alaplapokba, és az ezekbe való regiszteres memóriákba.

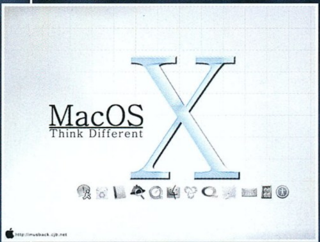
Ez szép így, de a komolyabb érv az lehetett, hogy rájöttek, hogy ha túl gyorsan leállítják a gyártást, akkor senki nem fogja megvenni a már piacon lévő Athlon 64 FX-51 típusú procikat, és a hozzájuk tartozó termékeket. A tervek szerint egészen a jövő év végéig folytatódik a processzorok gyártása ezzel a tokozással. Ezek mellett természetesen megjelennek a Socket 939-es termékek is, melyek előállítása jóval olcsóbb, hisz az alaplapok csak négyrétegű nyomtatott áramköröket igényelnek a hat réteg helyett, és a regiszteres RAM-okra sem lesz szükség.



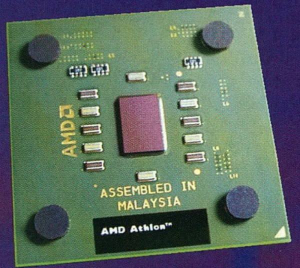
AZ ÚJ MAC OS X TÖRÖLHET

Az Apple gépein használt Mac OS X operációs rendszer legújabb verziójának használata közben egyes külső winchesterek törlődhetnek a program hibája miatt. A hiba csak a FireWire porton csatlakozó, Oxford Semiconductor által gyártott vezérlőlapkával működő meghajtókat érinti.

Az Apple szerint ez nem a szoftver hibája, hanem a vezérlapka az okozója az adatvesztésnek. Mindenesetre azt tanácsolják a felhasználóknak, hogy a baj orvoslásáig ne csatlakoztassák gépükhöz a fenti alkatrészt. Érdekes, hogy a Panther bétájának tesztelésekor ilyen hibát nem tapasztaltak.



Az új, 10.3-as verziójú OS újítást tartalmaz (mintegy 150-et), például a fájlkeresés hatszor gyorsabb lehet a korábbi rendszernél, és lehetőség van videokonferencia lebonyolítására is (iChat AV). A spamszűrés fejlődött, és egyéb multimédiás alkalmazások is bekerültek a csomagba, mint pl. az iSync, az iCal, az iPhoto, az iMovie, az iTunes és a Safari webböngésző, melyek segítik a "digitális életstílus" kialakítását.

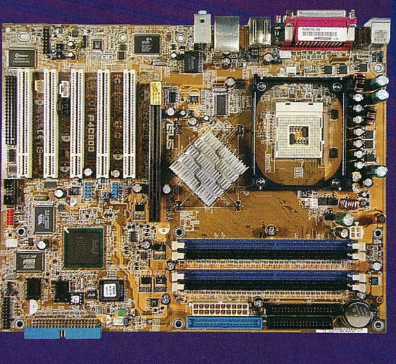


PROCESSZOR, ALAPLAP

AMD

AMD fronton mindenképpen sokkal jobb helyzetben vagyunk, mint egy évvel korábban. Az alaplapválasztás lényegesen egyszerűbbé vált, ami annak köszönhető, hogy lényeges újításokat hozó lapkakészlet már nem készült, csak a már jól bevált megoldások tisztultak le egy kicsit. A SiS nem tudta tartani a lépést vetélytársaival, de az olcsó termékek piacán még mindig az ő megoldásaik vezetnek. A SiS-esek közül két ECS alaplapot érdemes kiemelni, az első integrált processzorral rendelkezik. Az ECS K7SOML+ v7.5 ideális megoldás lehet irodai és egyszerűbb otthoni felhasználásra, vagyis, ha nincs szükségünk kiemelkedően magas számítási teljesítményre, és nem tervezzük a rendszer folyamatos bővítését, akkor ennél jobbat nem nagyon találhatunk. Integrált „Pro 2000+" processzora igazából egy 1,30 GHz-es AMD Duron, de – ahogy a neve is mutatja – bőven felveszi a versenyt a 2 GHz-es Intel Celeronokkal. Ahogy azt az ECS-től megszokhattuk, igazi előnye megbízhatóságán kívül az ára, ugyanis bruttó 21 000 forintért kapunk egy integrált grafikus maggal ellátott alaplapot és egy processzort. A másik SiS-re épülő termék, amelyet érdemes kiemelni, az ECS K7S5A. Bizony, több mint két évvel megjelenése után még mindig számolni kell vele, a Pro változat bruttó 7 500(!) forintos árával, valamint az olcsó SDR SDRAM támogatásával verhetetlen a gyengébb gépek piacán.

Ami a közép- és felsőkategóriás megoldásokat illeti, a VIA teljesen elvesztette a versenyt a felső kategóriában, egy év alatt nem sikerült behozniuk az NVIDIA előnyét. Mint azt a KT600-as tesztünkben olvashattátok, a VIA új lapkakészlete egész egyszerűen nem elég gyors. A középkategória számára azonban megfelelő lehet a VIA KT600, amelyik rengeteg szolgáltatásával, integrált Serial-ATA RAID vezérlőjével felhívja magára a figyelmet. Az erre épülő megoldások 20 000 forint környékén szerezhetők be. Így tehát a felső kategória egyértelműen az NVIDIA kezébe került, az nForce2 egy év alatt nem sokat változott. Az igényeknek megfelelően már hivatalosan is támogatja a 400 MHz-es FSB-t, így kapta az nForce2 Ultra 400 nevet, az olcsóbb alaplapok építéséhez pedig elkészült az nForce2 400, amely csak egycsatornás memóriavezérlővel rendelkezik. Ez utóbbiról annyit érdemes tudni, hogy alig lassabb az Ultra változatnál, viszont nagyon kevés erre épülő megoldással találkozhatunk az országban. Az Ultrások közül az ABIT NF7-S alaplapot mindenképpen érdemes kiemelni, mert bár hagyományos, megbízható, gyors nForce2-es alaplapról van szó, különlegessége az, hogy mindössze bruttó 4000 forint többletért Serial ATA vezérlőt nyújt, és a kiváló minőségéről híres NVIDIA SoundStorm hangvezérlőt is kihasználhatóvá teszi. Ez a termék bruttó 25 000 forint környékén vásárolható meg, akinek nincs szüksége az előbb említett két szolgáltatásra, a hagyományos NF7-et 21 000 forintért kapja meg.

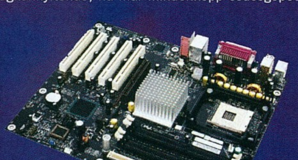


Tegyünk is valamit az alaplapokba, például processzort. A 2003-as év az AMD részéről a Barton éve, mert a szeptemberben bemutatott Athlon 64-gyel idén még nem érdemes számolnunk, az ára is igen magas, és nem is elérhető megfelelő mennyiségben. Az Athlon XP-k piacán viszont a Barton magos megoldásoké lett a főszerep, ezen belül is a 2500+ TPI jelzésűt érdemes a legjobban kiemelni. Bár valós órajele csak 1,83 GHz – szemben például a Thoroughbred magos 2400+ 2000 MHz-ével –, a megduplázott másodszintű gyorsítótár megtette jótékony hatását, igen szépen teljesít. Bruttó 22 000 forintos árával mindenképpen nagyon komoly ellenfele az Intel megoldásainak, aki pedig nem riad vissza egy kis túlhajtástól, nagyon jó eredményekre számíthat. Szinte mindegyik példány bírja a 2200 MHz-et, ami pontosan a 3200+ modell órajelével egyezik meg, de a 2400-2500 MHz sem álomhatár, a Barton magos Athlon XP 2500+ kiváló alany túlhajtáshoz. A régi, Thoroughbred magos megoldások közül csak az 1800+ számít már jó vételnek, ehhez 13 500 forintért juthatunk.

Intel

Az Intel platformot preferáló felhasználók nem igazán panaszkodhatnak, mert az utóbbi időben igazán kellemes lapkakészletek jelentek meg, amelyek a Pentium4-es processzorokban megbújó teljesítmény (vagy tuning esetén akár a teljesítménytöbblet) maradéktalan kiaknázását is lehetővé teszik. Nagy hiba lenne viszont, ha csak a csúcskategóriával foglalkoznánk. A legújabb lapkakészletek ugyan számos olyan képességgel, többlettel kecsegtetnek, mint amilyen a kétcsatornás memóriakezelés, vagy a natív S-ATA támogatás, de nem biztos, hogy erre mindenkinek szüksége van. Lapunk olvasóinak legtöbbje játékra (is) használja személyi számítógépét. A legfrissebb megjelenésű programok hardverigényét szem előtt tartva nyilvánvaló, hogy ezek elvárják az erős, gyors processzorral, modern alaplappal, fürge memóriával szerelt konfigurációt. De nem mindenki vásárolja, nem mindenki engedheti meg magának a legújabb programokat. Nemcsak új programokkal lehet jót játszani, és nem feltétlenül kell ezeket a legmagasabb felbontáson, a lehető legtöbb bekapcsolt grafikai extrával futtatni, hanem meg lehet (és meg is kell) találni az arany középutat. Az előző generációs lapkakészletekre épülő alaplapok ma már sokkal olcsóbbak, és ezek között is találunk olyat, amelyik ideig-óráig még bővíthető lesz. Az Intel i845PE lapkakészletére számos jó alaplap épült, a legjobbak (kis gyári tuninggal) még a 800-as FSB-vel működő Pentium4-es processzorokat is képeset meghajtani egészen 3GHz-ig tolva az utólagos bővíthetőség határait. Ilyen alaplap például az Asus P4PE és az

Albatron PX845PEV-800. Ezek az alaplapok ugyan nagyon borsos áron kerültek a boltokba a megjelenésük idején, de ma már jóval olcsóbban megvásárolhatók, és cserébe igen kiegyensúlyozott terméket kapunk, mindenféle kompatibilitási gond nélkül (ilyen lapkakészlet utoljára a megboldogult i440 BX volt talán). Ebben a kategóriában még nyugodt szívvel merjük ajánlani az Abit BH7-es sorozatát is, mert az árához mérten kellemes teljesítmény nyújt. A SiS lapkakészletire alapozott deszkákból is tudunk olcsó (és jó) terméket ajánlani, itt a SiS 648FX chipsetes Asus P4S800 az ajánlatunk – jó választás lehet, ha lemondunk a kétcsatornás memóriakezelés előnyeiről, a 3 GHz feletti P4-es proceszszorokról, de olcsó, stabil alaplapot szeretnénk vásárolni, igazán megfizethető áron. Eddig felsorolt tippjeink nem igazán kedvezők a hosszú távú felhasználás szempontjából (bár egy 4 GHz-es Pentium4-es processzor még sokáig elég lesz mindenféle otthoni szórakozáshoz), de azt sem szabad elfelejteni, hogy sajnos a mai legújabb (és legdrágább) alaplapokról sem tudhatjuk egészen biztosan, hogy képesek lesznek-e a 3,2 GHz feletti, Prescott maggal szerelt P4-es processzorok fogadására. Fél évre, háromnegyed évre meg nem biztos, hogy megéri a legjobb, legborsosabb árú alaplapot megvenni, ha egyszer ugyanúgy pofára eshetünk vele, mint a jóval megfizethetőbb árú, kissé szerényebb tudású termékekkel. De azért csak lépjünk tovább: a méltán nagysikerű Intel Springdale (i865PE) és Canterwood (i875) lapkakészletekre számos nagyszerű alaplap épült az utóbbi időben, főleg ezekből szeretnénk ajánlani a szezonvégi vásárlást megkönnyítendő, ha már mindenképp csúcsgépet szeretnénk birtokolni. Az olcsóbbik, Springdale chipsetes lapok közül az Asus P4P800 alaplapja viszi el a pálmát, mert átlagon felüli megbízhatósággal, jó ár/teljesítménymutatóval és kiváló tuningképességekkel ajándékozza meg a vásárlókat. A Deluxe változat sajnos már nem annyira olcsó, de az árkategóriájában szinte kötelezőnek mondható extra szolgáltatások (Firewire port, még két S-ATA és egy ATA vezérlő pluszban) sem maradnak el a magasabb fogyasztói árért cserébe. Az i865PE alaplapok közül mindenképp kiemelendő az Abit IS7-es termékcsaládja, amely ugyan kevesebb csillogással és szerényebb szoftver/kiegészítő melléklettel bír, de felszereltsége legalább olyan jó. Az Abit alaplapok G betűvel jelölt változatai tartalmazzák a Gigabites hálózati adaptert – bár ez még nem igazán lehet döntő a vásárlás során, hiszen az 1000-es hálózatok építéséhez szükséges egyéb hálózati elemek (hubok, switchek) ma még nagyon sokba kerülnek. Mindenképp szeretnénk megemlíteni az Abit legújabb alaplapját is (ebben a számunkban olvashattok róla egy kisebb ismertetőt), ugyanis az AI7 sorozat nem csupán a µGuru kiegészítő miatt tud többet, de a garantált Prescott magos (következő generációs, kisebb csíkszélességgel gyártott) Pentium4 processzortámogatás is sokat nyomhat a latban. Nyugodt szívvel tudjuk ajánlani az MSI 865PE NEO2-es sorozatát is, néha egészen jó áron lehet hozzájutni.

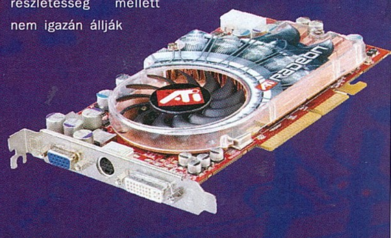


A nagyobb tudású, Canterwood lapkakészletre épülő termékek közül megint csak az Asus felé húz a szívünk, ugyanis a cég P4C800 Deluxe alaplapja magasan a legjobb benyomást tette ránk az elmúlt időszakban próbált deszkák között. Sajnos az ára nem túl alacsony, de a jelenlegi leggyorsabb, legnagyobb tudású alaplapi chipkészlet mellett kitűnő felszereltségével is méltán büszkélkedhet, ami így együtt elegendő a dobogó legfelső fokához. A P4P800-hoz hasonlóan nagyon kiegyensúlyozott, stabil, de emellett teljesítménybajnok termékről van szó, gyakorlati tapasztalataink szerint ezzel a lappal volt a legkevesebb bajunk (nem rövid tesztről, hanem folyamatos, mindennapi használatról van szó!). Hogy itt se maradjunk meg kizárólag az Intel lapkakészleteinél, ezért örömmel ajánljuk figyelmetekbe a SiS legújabb lapkakészletére épített, nagyon szépen felszerelt Gigabyte GA-8S655FX alaplapját (pár oldallal odébb olvashattok róla), amely a legjobban felszerelt Canterwood lapok minden képességével bír, de minden bizonnyal olcsóbb lesz azoknál. Végezetül egy általános tanács: lehetőleg kerüljük az olcsó, no name, vagy ismeretlen márkanevű alaplapokat. A jelenlegi kínálatban az Asus, az Abit, az MSI és a Gigabyte alaplapokra érdemes koncentrálni, szinten minden más (egyébként) jó nevű gyártó termékeiben nagyon sok kakukktojást (nem hibás, csak alapvetően kevésbé jól megtervezett, vagy rossz ár/teljesítmény arányú terméket) találhatunk. Ha viszont 101%-ra szeretnétek menni, akkor keresni kell egy eredeti Intel alaplapot – nem tuningolhatók, és az áruk sem túl baráti, de nagyon-nagyon jó konstrukciók; ezt bizonyítja a tény, hogy az Intel Bonanza (i875-ös) alapja mindenféle tuning nélkül tud felmutatni olyan hihetetlen teljesítményt, mint sok más alaplap derekas tuning mellett.

VIDEOKÁRTYA

A grafikus kártyák piaca az elmúlt egy év alatt jelentős változásokon ment keresztül, ez leginkább az ATi további erősödésének tudható be. A tavaly augusztusban piacra dobott Radeon 9700 óta az Nvidiának nem sikerült visszaszereznie a legjobb videokártya gyártójának járó koronát, éppen ellenkezőleg, a különböző benchmark programokban elkövetett „alkalmazás-specifikus optimalizációknak" és a közelgő(?) Half-Life 2 alatt produkált gyenge eredményeknek köszönhetően a cég nimbusza igencsak megcsappant – elég csak arra gondolni, hogy hány cég (köztük az Asus) kezdett ATi alapokra épülő VGA kártyát építeni.

Belépő szinten igazából két dolog jöhet szóba, a GeForceFX 5200 és Radeon 9200-ra épülő vezérlők. Ezek, bár magasabb felbontásokban és nagy részletesség mellett nem igazán állják



a sarat, azért a játékok nagy része egészen élvezhető minőségben fut rajtuk, persze csodákat azért ne várjunk egyiktől se, hiszen itt azért alsó kategóriás kártyákról beszélünk. Ezen a szinten az FX5200 jobb választásnak tűnik, mint a Radeon 9200, mert ő már DX9 kompatibilis (mondjuk az is igaz, hogy a GPU nyers erejét számba véve ez nem rejt magában túl sok pozitívumot), és fürgébben is teszi a dolgát. Vásárlásnál arra jól figyeljünk oda (kérdezzünk rá, próbáljuk ki stb.), hogy ne alulórajelezett, LELE kártyát sózzanak ránk a boltban.

A középkategóriából csemegézve az elmúlt időszak eseményeinek fényében inkább az ATi alapú gyártmányok felé húz a szívünk, talán nem alaptalanul. A nettó 35-40 ezer forintos ársávban a Radeon 9600 Pro szettes kártyák az abszolút ajánlott kategóriába tartoznak, mert jó a teljesítményük, teljes DX9 kompatibilitást biztosítanak, és előreláthatólag az eljövendő játékok teljesen jól fognak futni rajtuk. Sőt, ha eredeti ATi kártyát vásárol valaki, és lesz türelme kivárni, akkor egy teljes értékű Half-



Life 2-re is szert tehet a kártya mellé csomagolva (a megjelenési időpont körüli kavarások miatt a jelenlegi dobozokban csak egy kupon található, amelyet a program megjelenése után lehet majd beváltani), mintegy megfejelve az amúgy is kedvező ajánlatot. A gyártó itt igazából nem sokat számít, főleg a hozzáadott CD-k és egyéb nyalánkságok mennyiségében térnek el egymástól – Gigabyte, Connect3D, Club3D, Sapphire, esetleg eredeti ATi.

Miután az Nvidiának tavaly óta nincs igazán versenyképes terméke a csúcsragadozók között, így itt is ATi jön, a korosodó (ám még mindig kiváló teljesítményt nyújtó) 9700 Pro utóda, a 9800 Pro (esetleg XT, amennyiben eljut hozzánk karácsonyig). Aki ennyi pénzt kiad egy videokártyára, az már kompromisszumoktól mentes játékélményt szeretne kapni – egy biztos, nem a 9800 Pro lesz a gyenge láncszem, kellően erős processzor mellett a legtöbb játék vígan elfutkos négyszeres élsimítás és nyolcszoros anizotropikus szűrés mellett. Ha tehetjük, nyugodtan válasszuk a 256 megás változatot, mert a játékok egyre több és nagyobb felbontású textúrát használnak, és a lokális memória sokkal gyorsabb, mint az AGP-n keresztüli adatátvitel. A Radeon 9800 Prót nyers ereje és ára is hosszú távú befektetéssé predesztinálja, nagy valószínűleg az összes Doom 3, Unreal Warfare és Source motoros játékot el fogja cipelni a hátán egy jó ideig.

Merevlemez

A winchesterek piaca, annak ellenére, hogy forrongónak egyáltalán nem nevezhető, azért folyamatosan fejlődik. 2003 végére a gyártástechnológia és az árak alakulása a 80 és a 120 GB névleges kapacitású merevlemezeket tette a leginkább keresett kategóriává. Az 5400 és 7200 percenkénti fordulatszámú modellek árcéduláin megjelenő összegekben mind minimálisabbá váló különbség szinte egyeduralkodóvá tette az utóbbi kategóriát.

Az idei évben megjelent Serial ATA csatolóval felszerelt merevlemezek megjelenése sem hozott gyökeres változásokat, mert ugyan ezek háttértárak a SATA-150 szabvány szerint, ám a gyakorlatban csak csatolójukban különböznek hagyományos ATA csatolós rokonaiktól. Így a SATA-ra való áttérés nem jelent lényegi sebességnövekedést, ám a nagyságrendekkel könnyebb kábelezés így is kellőképp vonzó alternatívává teheti mindazoknak a felhasználóknak, akiknek alaplapja kínál Serial ATA merevlemez csatlakoztatására lehetőséget. Mivel egyik gyártó sem engedheti meg magának, hogy jelentősen gyengébb teljesítményű merevlemezt kínáljon versenytársainál, a meghajtók átviteli sebességei között inkább csak töredékszázalékokban mérhetők a különbségek.

A kiválasztás alkalmával a vásárlóknak így gyakorlatilag csak a majdani felhasználás szempontjaira kell figyelemmel lenniük. Rendszerlemeznek, illetve programok futtatására is használt háttértárnak célszerűbb 8 MB gyorsítótárral felszerelt modellt választani, mert bár az előre dolgozó, a várható olvasásokat „kitaláló" technológia korántsem mindenható, de átlagosan tapasztalható némi sebességkülönbség. A 2 MB pufferrel épült meghajtók ugyan csak párezer forinttal (szó szerint 1-2 ezer) olcsóbbak, ám azokban a mind gyakoribb esetekben, amikor a felhasználó csak letöltött anyagait tárolja a merevlemezen, ezt a különbözetet más célra is nyugodtan fel lehet használni. Ilyen felhasználás lehet például egy merevlemez-hűtő beszerzése, hiszen a nagy fordulatszámú meghajtók hőtermelése is magasabb, mint az 5400 percenkénti fordulattal üzemelő modelleké. Éppen ez a hőtermelés az, ami mind a mai napig arra sarkalja a gyártókat, hogy termelésben tartsák a lassabb meghajtókat is a kimondottan hordozófiókjukba merevlemezt kereső vásárlókra gondolva.

Hangkártya, hangfal

Az elmúlt egy évben gyakorlatilag semmi kirobbanóan új dolog nem született a PC-s hangtechnika terén. Igazából nem is nagyon van már minek teremnie, hiszen amit ki lehetett találni, és ésszerű keretek között meg lehetett valósítani, az már tavaly is létezett. Idén a gyártók közötti verseny jól látható-



> Merevlemez

Megnevezés	Névleges méret	Pro	Kontra	Fellelt ár*
Seagate ST380023AS	80 GB	Serial ATA csatoló, 8 MB cache memória, alacsony működési zaj, 7200 rpm	Csak SATA vezérlővel felszerelt alaplaphoz, vagy külön vezérlővel használható	24.000 Ft
Samsung SP0802N	80 GB	ATA csatoló, alacsony zajszint, 3 év garancia, 7200 rpm	2 MB cache memória	22.000 Ft
Maxtor DiamondMax Plus 9 6Y120L0	120 GB	Alacsony megabyte-ra vetített költség, ATA csatoló, 7200 rpm	2 MB cache memória, keresési zaj	22.500 Ft
Western Digital WD Caviar High-Performance (WD1200BB)	120 GB	ATA csatoló, alacsony zajszint, 7200 rpm	2 MB cahe memória	26.000 Ft
Maxtor DiamondMax Plus 16 4R080J0	80 GB	ATA csatoló, alacsony zajszint és üzemhőmérséklet	2 MB cache memória, 5400 rpm	21.000 Ft

*Bruttó végfelhasználói

an elérkezett arra a pontra, amikor már csak az árral, a minőséggel és a szolgáltatásokkal lehet újítani. A hangkártyákat – legalábbis az egyszerű, kommersz kategóriájúakat – gyakorlatilag a kihalás fenyegeti. Több nagykereskedelmi cég árlistáját is megnéztük, de nem igazán találtunk hagyományos értelemben vett, mezei sztereó hangkártyát. A belépő szint a 2*2 csatornás kivitelű volt (C-Media), de inkább az 5.1-esek voltak fölényben (SBLive!, C-Media). A legalacsonyabb ár a bruttó kétezer forintot se érte el, de a legdrágább zacskós kiszerelésű 5.1-es Live! is bőven tízezer forint alatt volt! Ebből is látszik, hogy tényleg nincs sok újítanivaló ezen a téren. A középszint eléggé nehezen behatárolható, talán ennek számíthatunk egy-egy nevesebb gyártótól származó, dobozolt kártyák, amelyekhez rengeteg ajándék szoftver és 2-3 év garancia jár. A szolgáltatások terén a minimum az 5.1 csatorna kezelése, és valamelyik 3D-s hang API támogatása (pl. Sensaura). A minőségre vágyó vastag pénztárcájú vásárlók, illetve a számítógépüket zeneszerkesztésre vagy zeneszerzésre használók persze mindig kapnak valami „újat". Digitális ki- és bemenet, szimultán felvétel és lejátszás több csatornán, 24 bites felbontással, 192 kHz-es mintavételezési frekvenciával, 100 dB feletti jel-zaj viszony mellett. További extra a külső, illetve a beépíthető csatlakozó doboz. Jó példa erre a Creative Audigy2 ZS Platinum Pro, amelynek megvásárlásával mindeme szolgáltatások mellett még THX minősítést, 7.1 csatornás hangvisszaadást, DolbyDigital 6.1EX és DTS 6.1ES dekódolást (DVD film), és még ki tudja, mi mindent kapunk. Úgy gondolom, hogy ezek a szolgáltatások a legtöbbünknek nem igazán kellenek, persze jó tudni, hogy ilyent is vehetünk J.
A hangkártyák közeli kihalásához az is hozzájárul, hogy ma már szinte minden újonnan vásárolt alaplapon van integrált hangkeltő. Ezek egy része persze borzalmas minőséget produkál (ami nem a hangchip hibája, hanem a körítésé), de a legtöbbjük többcsatornás hanggal és teljesen elfogadható minőséggel rendelkezik. Egyes chipkészletek (pl. Nvidia nForce2, bár ez tavalyi fejlesztés) igencsak jó minőséget és rengeteg szolgáltatást nyújtanak a felhasználóiknak. Sajnos nem minden gyártó használja ki a felhasznált chipkészlet lehetőségeit, sokszor csak butított kivezetéseket szerelnek a lapra. Ezért vásárlás előtt sohasem árt végigtúrni a kiszemelt gyártó honlapját, hogy melyik is az a lap, amelyik teljességgel kielégíti az igényeinket.
A hangszórók terén hasonló a helyzet: a gyártók egyre olcsóbb és egyre jobb minőségű termékekkel bombázzák a vásárlókat. A THX minősítésű hangrendszerek sora is szép lassan bővül, bár egyelőre még mindig csak négy cég büszkélkedhet ilyen termékkel (Klipsch, Altec Lansing, Creative/Cambridge SoundWorks, Logitech). A hagyományos sztereó kivitelezésű hangszórók lassan kikopnak az üzletek polcairól, és teljesen felváltják őket a 2.1-es rendszerek. Itt bizony igen széles a választék, és persze a minőség is rettenetes eltéréseket mutat. Az alsó fertályból nem igazán tudunk (akarunk) ajánlani semmit. Aki ilyenre vágyik, az válasszon a csomagolás, vagy a műanyag krómbetét alapján! A középső kategóriában szintén nagy a választék, itt már egészen jó darabok is előfordulnak. A felső kategóriából már tudunk vásárlási tippet is adni. Az első a Creative/Cambridge SoundWorks MegaWorks THX 2.1, amely szerintünk igen jó választás. Nem teszteltük még, de már hallottuk az új Klipsch ProMedia GMX A-2.1-et, és bátran állíthatjuk, hogy nagyon szépen szól. Hasonlóan jó választás a Logitech Z-3-as szettje is. A legnagyobb piaci bővülés vitathatatlanul a sokcsatornás rendszerek terén történt. Szinte minden valamire való gyártó piacra dobta saját házi mozis elképzelését. A szórás persze e téren is elképesztően nagy, bár ebben a kategóriában nem igazán lehet belépő szintről beszélni, hiszen egy hatcsatornás rendszer azért feltételez egy legalább átlagos minőségű hangkártyát. 5.1-es hangfal szettet már tizenegynéhányezer forintért is kaphatunk, de érdemes az összeget egy tízessel megdobni, mert abból már egészen elfogadható minőségű rendszert vásárolhatunk. A nagy döntés előtt mindenképpen érdemes végigmustrálni a kínálatot, de az Ozaki M3-ast ne hagyjátok ki a próbából. Az áráért nagyon jól szól. A felső kategória sokkal zsúfoltabb, mint gondolnánk. Minden nevesebb gyártó kínálatában találhatunk ilyen rendszert, a legtöbbször nem is egyet. Az ajánlott gyártók a Klipsch, a Creative/Cambridge SoundWorks, az Altec Lansing, a Jazz Multimedia, a Logitech, de még az Ozaki kínálatában is szerepel meglepően jó hangfal szett. Jó előre el kell döntenünk azt is, hogy digitális dekódokeres, vagy csak sima erősítős készülékre van-e szükségünk.



HANGFAL

holmi	pro	kontra	ár
	2.1-esek		
Ozaki VA! 303	jópofa design, kábel távirányító	gyenge mélynyomó	kb. 11 e Ft
Midiland 432	kábel távirányító, fadobozos mélynyomó	műanyagos design	kb. 6 e Ft
Klipsch GMX A-2.1	nagyon szép design, szépen szól	nem olcsó	57 e Ft
Logitech Z-3	elegáns design, szépen szól, jó ár	kicsi satelitek	35 e Ft
CR Megaworks 250D	termetes mélynyomó, digi bemenet, szépen szól	nem olcsó	53 e Ft
	5.1-esek		
Ozaki Q3	ezért az árért kimondottan jó szett	műanyagos design	28-35 E Ft
Genius SW 5.1 Value	egészen elfogadható hang, jó ár	kicsi satelitek	16 e Ft
Jazz J9940	elegáns design, szépen szól	drága	kb 60-70 e Ft
Creative Megaworks 550THX	THX minősítés, nagyon nagyot és szépen szól	drága	kb. 80-100 e Ft



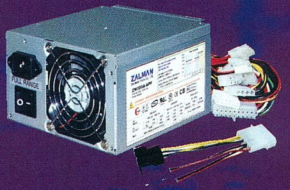
Monitorok

A monitorok piacán szép csendben ugyan, de hatalmas változásoknak mennek végbe. A pár éve még csúcskategóriásnak számító, a legtöbbünk számára elérhetetlennek hitt méretek egyre olcsóbban kerülnek forgalomba, és úgy tűnik, a lapos TFT képernyők korszaka is lassan bekövetkezik.
Mivel a boltok polcain már csak elvétve találkozhatunk 15 collos vagy kisebb modellekkel a hagyományos kategóriából, így ajánlónkat is egy 17"-os modellel kezdenénk. A hagyományos képcsöves kategóriában most már bruttó 30 és 80 ezer forint közötti áron juthatunk hozzá egyhez márkától és felszereltségtől függően. Bizony, nehéz helyzetben vagyunk, hiszen az árversenynek és a hasonló technológiáknak köszönhetően néha alig van különbség az egyes modellek között. Az ajánlott márkák között szerepel az LG, a Samsung, a Sony, a ViewSonic, míg TFT-k esetében az AG Neovo, a Hitachi, az NEC, a Samsung, a Sony és a ViewSonic. Természetesen itt sem az összes tökéletes, és más gyártótól is lehet igen jó monitorokat beszerezni. Mint tudjuk, a TFT monitorok esetében megadott képméret megegyezik a látható képmérettel, így egy 15"-os TFT majdnem ugyanakkora látható felülettel rendelkezik, mint egy 17"-os CRT monitor (16" látható felület), bár ezek ára leginkább a kétszerese, azaz 80-140 ezer forint közé tehető.
A középmezőnyben foglalnak helyet a 19"-os CRT és a 17"-os TFT monitorok. A választék már itt is hatalmas, akárcsak az árakban található különbségek, hiszen míg a hagyományos képpel rendelkező egységeket 50-150 ezer forint között szerezhetjük be, addig a lapos társaik 100 és 200 ezer közötti összeggel könnyítik meg pénztárcánkat.
Az előző két kategória egyelőre bőven elég a játékok élvezetéhez, azonban aki nem csak egy kis kikapcsolódásra használja gépét, hanem komolyabban dolgozik is vele, az általában (mondjuk, ez programfüggő, de a legtöbb helyre még ott is elég a középső kategória) nagyobb monitort használ. Az árak határa itt a csillagos ég, azért megpróbálunk még egy-két talán elfogadható árral rendelkező terméket bemutatni a mellékelt táblázatban.
Zárszóként csak annyit, hogy a monitorvásárlás igen kényes feladat, mivel reményeink szerint nem szeretnénk azt a következő években lecserélni, így ha megoldhatjuk, mindenképp adjunk a minőségre. Vásárlás előtt nézzünk körbe alaposan, próbáljunk olyan helyet keresni, ahol ki is lehet próbálni a jövendőbelit.



> Monitor

	Alsó kategória	Középkategória	Felső kategória
CRT / TFT	LG F700B / NEC 1501	Samsung 959NF / Samsung 172b	Viewsonic VP171b
Ár	40e Ft / 85e Ft	100e Ft / 140e Ft	180e Ft



Ház, táp

Komolyan mondom, nem gondoltam volna, hogy egy nappal a lap nyomdába kerülése előtt itt fogok ülni a szerkesztőségben. Ez még önmagában nem is lenne akkora katasztrófa, de az már igen, hogy minden buggyant kollégám itt van este 9-kor... Ez persze úgy hangzik, mintha saját magam normálisabb kétlábú egyednek tartanám, mint Őket, pedig nem is, csak de. (Brazil közben átjött ide, és nagyban elkezdte irigyelni Hunor barátnőjét, aki éppen a számvitelvizsgájára készül, hogy de kár, hogy ő nem készülhet ilyenekre. Persze, nagyon gyorsan visszazavartuk a gépéhez, hogy jobb lenne, ha befejezné a levrovot, minthogy itt álljon kihívó pózban, és ontsa a tudást ránk, amikor mi ezt nagyon nem akarjuk, mert dolgozni szeretnénk.)
A lényeg az (mivel a hely rohamosan fogy), hogy ezen az oldalon számítógépház-ajánlót fogtok olvasni három kategóriában, amely kategóriákat egyértelműen az árfekvésük határozza meg. A legolcsóbb egyedekben többnyire nincs táp, ezzel is csökkennek az előállítási költségek. Persze, az is lehet, hogy inkább lezavarom egy az egészet az „azt vesztek, amire pénzetek van, és ami megtetszik külsőre" mondattal, de az nem lenne túl fair, hiszen jól jön azért pár tipp ezen a területen is, noha házat elég 3 évente újítani, addig tökéletesen üzemelnek. Utána is csak esztétikai hátrányok ke-

letkeznek, amelyek könnyen orvosolhatók törlőronggyal és oldószerrel.

Alsó kategória, azaz csúnya, fícsörlessz és nem az igazi (mint a klimax előtt álló hölgyek)

Ez a bekezdés az Azona, a Codegen, a Mercury és társai színvonala, amely szint úgy jellemezhető legjobban, hogy ismét elolvassátok a két sorral feljebb tanyázó címet. A házak mérete éppen, hogy kielégítő, bár a ma standardnak nevezhető 4 nagy és a 3 kicsi hely (5.25-ös és 3.25-ös) a legtöbb felhasználónak elég lesz még hosszú ideig. Tehát, ha egy DVD olvasónál és egy viccmesternél többet nem kívántok beleszuszakolni a szerencsétlen házikókba, akkor még a szellőzés is remekül fog üzemelni.

A képeken jól látjátok, hogy dizájnban semmilyen optikai tuning opció sincs, tehát nem ezzel a kategóriával fogjátok a lan partykra látogató lányok szívét elbűvölni. Ennek ellenére a célnak megfelelnek, nem kell az asztalra csavaroznotok az alaplapotokat, ahol csak a por lepné.

Középkategória, avagy a fiatal lányok, akik jól néznek ki, de nem tudnak túl sokat

Az ilyen házak közé tartozik pl. a Jingsung, a Morex és az Aopen. Általánosságban az jellemző rájuk, hogy sokkal átgondoltabb konstrukciók, mint olcsóbb társaik. Nem mindegy az sem, hogy milyen anyagokból és alkatrészekből hozzák össze a cuccost. Sokan feleslegesnek tartják az acélkonstrukciós megoldásokat, többnyire az alumínium alapanyagú házak dominálnak. A vélemények kétpólusúak, szerintem még abban az esetben is érdemes a valódi acélházakat választani, mert kevésbé deformálódnak szállítás közben, mint alumíniumból készült társaik. Az más kérdés, hogy bitang nehezek még üresen is, hiszen nem ritka, hogy 13-14 kilót nyomnak teljesen üresen, mindennemű beépítés nélkül. Nem ritka, hogy led kijelzők, hőmérsékletmonitorok és egyéb finomságok járnak ezekhez a házakhoz (vagy beépített elemként, vagy külön egységként), így egy fokkal több információt kaphattok a gépetekben történő hőmérsékletváltozásokról, mint egyébként. Persze, az igazán komoly monitorozási funkciók csak a felső kategóriákban jelennek meg, amelyikre gyorsan át is térek, mert már lassan hazamegy mindenki. (Ez óriási hazugság, most kezd csak pörögni az élet, ahogy közeledik az éjfél lassacskán. Mocsy már gőzerővel ír, megérkeztek a külsős munkatársak is, úgyhogy lassan beindul a tömegsze... khm... a tömeges termelés...)



A luxusbébik, azaz minden jó, ami szemnek és szájnak ingere

Thermaltake, Chieftec, Coolermaster. Itthon ezek a legismertebbek, hozzáteszem, a legdrágábbak is. Jól sejtitek, ezeket már csak azok vásárolják, akik vagy annyira sznobok, hogy feltétlenül mást szeretnének az asztalukon tudni, mint ami a szomszéd kissrácnak van, vagy tényleg adnak arra, hogy megkapják azokat a szolgáltatásokat, amelyek kuriózumszámba mentek még az utóbbi pár évben a számítógépházak terén. Mindegyik ház jobbnál jobb specifikációkkal, rengeteg beépített ventilátorral, extrával (pl. a Thermaltake sorozat beépített, Hardcano 9-es ventilátorszabályozó egysége) rendelkezik, ugyanakkor mesze nem érik meg azt a pénzt legtöbbször, amit elkérnek értük. Aki feltétlenül ilyen házakra vágyik, és nem sajnálja rájuk a pénzt, vegye meg bátran bármelyiket, nem fog csalódni. Ilyen kaliberű házakra már csak akkor érdemes költeni, ha a konfiguráció többi eleme már nem fejleszthető tovább. A képeket nézegetve pedig láthatjátok, valóban jól néznek ki.



CD, DVD

A csak CD-t olvasó és író egységek utolsó korszakát éljük. Az új gépekben ma már alapkövetelmény a DVD-ROM olvasó, vagy a DVD lemezek olvasására is képes CD-író, de nem ritka a DVD-íróval szerelt kész gép sem. Míg egy-másfél évvel ezelőtt egy DVD-író árából szinte a teljes a gép legfontosabb alkatrészei megvehetők voltak, ma már 50 ezer forint alatt kaphatunk olyan DVD-írót, amely az összes jelenlegi írható DVD formátum kezelésére (írására is) képes. CD-ROM meghajtót tehát már nem is érdemes venni – ha mégis (esetleg egy régi, kisebb gépbe, vagy ahol a CD-írás fel sem merülhet, vagy DVD-Video lejátszás, mint mindennapi igény), akkor TEAC, Plextor, vagy NEC CD-ROM meghajtót vegyünk. Kerülni kell a no name, ismeretlen nevű gyártókat, és ha valahol netán látunk 40x-es meghajtót (újonnan), akkor inkább olyat vegyünk az 52x-es csodák helyett. A DVD-ROM meghajtók terén a mezőny nem sokat változott tavaly óta (csak ugyanazok a meghajtók lényegesen olcsóbbak). Első számú ajánlatunk a 16x-os Toshiba SD-M1712 és SD-M1802 (utóbbi új modell, Karácsonyra inkább már ez lesz a boltok polcain), mivel halk, olcsó és egész egyszerűen a legjobb. Olyat nem mernénk állítani, hogy nem fog zúgni egyetlen CD lemez olvasásakor sem, de nagyságrenddel kevesebb koronggal van baja, mint bármelyik konkurens terméknek. Nagyon jó választás a Plextor PX-116A és a Pioneer DVD-121 (ez a



két meghajtó egyébként ugyanaz, de a Plextor meghajtóhoz jár a PlexTools, és szépen beállítható vele a sebessége). Ebben a kategóriában még említésre méltó lehet a TEAC DV-516E meghajtója, de mivel ez egy kevésbé jó Pioneer modellre épül, ezért a Pioneer egyéb más DVD-ROM meghajtóival együtt kerülendő, ha a fentebb említett egyéb meghajtók rendelkezésre állnak. Csak végső esetben vásároljunk LG, Asus, Sony DVD-ROM olvasókat, ha már mindenképp más mellett akarunk dönteni, válasszunk Mitsumit. Semmi extra, de jól működik (nagy szó). Sima (úgynevezett mezei) CD-íróból hármat tudok nyugodt szívvel ajánlani, az egyik olcsó, a másik drága, a harmadik meg nagyon drága (mármint a többi íróhoz képest). Az olcsó vonalat a TEAC 52x-es írója képviseli (vigyázat, SiS chipsetes alaplapokkal összeakadhat!), a közepes árszinten a Plextor PX-5224TA íróját ajánlom. A vastag pénztárcájú (és roppant igényes) vásárlók válasszák a Plextor Premium 52x-es írót (nem összetévesztendő a középsőként ajánlott 52x-es íróval). Ha valahol beragadt készleten találtok egy Yamaha CRW-F1-et, akkor nehogy megvegyétek, írjatok levelet, és én megveszem magamnak, jól. CD-író/DVD-ROM olvasó öszvérek (Combo meghajtók) közül szintén a Toshiba meghajtókat preferáljuk – néhány lemezt nem hajlandók megírni a leggyorsabb tempóval, de ez minden, ezt leszámítva gyakorlatilag hibátlanok. A régi, 16x-os és 20x-os CD-írásra képes Philips (Ricoh belsejű) öszvér meghajtók sajnos eltűntek a piacról. Nem igazán ajánljuk a Sony és az LG combo termékeit, de még mindig inkább ilyet vegyünk, mint Samsung öszvért. A Plextor combo meghajtója – sajnos – szintén hanyagolandó, az árához képest rettenetesen átlagos (vagy még az sem). A DVD-írók piacán igazi forradalmat élünk. Tudom, minden karácsonyi ajánlóban legalább háromszor leírjuk, hogy éppen valami forradalom van, de most tényleg, és ennek a forradalomnak most legalább jó a vége, ellentétben a mátrixos forradalmakkal (képzavar). Semmiképp ne vegyünk meg olyan DVD-írót, amelyik nem multiformátumú. Tehát csak olyan DVD-írót szabad venni, amelyik egyaránt megírja a DVD+R(W) és a DVD-R(W) lemezeket is. Ha ezeken felül szükségünk van még a DVD-RAM olvasásra/írásra is, akkor az LG 4040B íróját kell megvásárolni (de HA a DVD-RAM írás NEM KELL, mint szolgáltatás, akkor felejtsük is el, mert egyébként nem jobb, mint a konkurens írók). A legkiforrottabb duál DVD-író jelenleg a Pioneer 106/A06 modellje, ennél csak a Plextor PX-708A gyorsabb (a DVD+R írásban ez utóbbi már 8x-os!). Viszont néhány lemezzel gondja akadhat (válogatós), ellentétben a Pioneer 106/A06-tal, amely gyakorlatilag mindenevő. Ugyszintén kiforrta magát (volt rá ideje) a Sony DRU500-as családja is, az új firmware változatoknak köszönhetően már megeszik mindenféle lemezt, és kitűnő minőségben írja őket. A Pioneer 106/A06, a Plextor PX-708A és a Sony duál íróján kívül mindenképp említésre érdemes a nagyszerű a NEC ND-1300A is (a Freecom duál írójában is ez lapul), amely ugyan szintén válogatós, de mivel ezt a Plextor írójánál sem róttuk fel súlyos hibaként, ezért mindenképp itt a helye az NEC modellnek is. Egyébként kiváló minőségben ír. Ha nagyon olcsón adják, akkor érdemes lehet megvenni a csak „pluszos" NEC-ND1100A és Plextor PX-504 írókat, valamint a csak DVD-R(W) lemezek írására használatos Pioneer DVR-105/A05 meghajtókat is. A DVD-írókkal sajnálatos módon elmaradt Toshiba SD-R5002 és SD-R5112 meghajtóival nincs semmi baj, csak egész egyszerűen elkéstek (ha olcsón adják, nyugodtan vegyünk ilyet). Ígéretes projektnek indult a BTC duál DVD-írója (RW1004IM) is, de a jelenlegi firmware még sok hiányossággal bír – Karácsonyra talán kinövi a gyerekbetegségeket; érdemes lehet figyelni az online teszteket is. Amit már nem szabad megvenni: Pioneer DVR-103/A03/104/A04. A DVD-író vásárlásán tanakodók figyelmébe ajánljuk, hogy jövőre (tavasszal, legkésőbb nyáron) jönnek a kétrétegű lemezek (kétszeres kapacitással), amelyekhez új írók is kellenek majd. Ennek fényében nem biztos, hogy bölcs dolog valamelyik nagyon drága DVD-írót most megvenni. Az egyrétegű lemezeket ugyan gyártják majd ezentúl is (sőt, a kétrétegű lemezek megjelenésével az áruk drasztikusan esni fog), tehát nem kell attól félni, hogy nem lesz lemez a most megvásárolt DVD-írókhoz, de ez az információ is mindenképp hozzátartozik a teljes képhez.

Billentyűzet, egér

Az elkövetkező két kategóriában bizony igen nehezünkre esett a választás, és ez nemcsak annak volt köszönhető, hogy jó pár emberke számára csak a „WASD" billentyűk milyensége és a rágcsálón található gombok száma fontos. Bár ezek sem elhanyagolandó tényezők, de azért mi nézzük csak meg jobban, hogy a kereskedők mit is kínálnak nekünk a pénzünkért. Az elmúlt év sem hozott forradalmi újítást ebben a piaci szegmensben, bár ha jobban szemügyre vesszük az oldal dekorációjában elhelyezett képeket, akkor láthatjuk, hogy ezek a folyamatos, kicsinek tűnő újítások bizony igencsak pozitív irányba változtatták meg eszközeink komfortját, használhatóságát, kinézetét. A perifériák e piacát továbbra is a Logitech és a Microsoft „uralja", ők diktálják az új irányzatokat, amelyeket a többiek pár hónapos késéssel hűen követnek, így talán nem meglepő, hogy kicsiny válogatásunk is leginkább e két kiadó köré csoportosul.



Na, de lássuk, mi is a mai á la carte. Egyre biztosabbra vehetjük, hogy hódít az optika és a rádiós, újabban a BlueTooth-os adatátvitel, bár ez utóbbi még inkább a jövő zenéje. Mindezek mellett azt is megfigyelhetjük, hogy egyre több a billentyűzet plusz egér kombó (ezek a változások lassan talán kis hazánkba is begyűrűznek).

Az alsó házban igen erős és változatos a mezőny. A mi választásunk itt a mindenféle sallangtól mentes Genius KB-10X-re esett. Az egereknél első választásunk a szinte minden évben jelenlevő Logitech Pilot Mouse volt, de a pálmát minden kétséget kizáróan az A4Tech WOP49-ese vitte el az árához képesti remek teljesítményével, és a Logitech MX sorozatra igencsak hasonlító kialakításával.

A középkategóriában bizony már pár igazi nagyágyúval is találkozhatunk, melyek a tartós tesztek során is igencsak jól vizsgáztak. A Microsoft multimédiás osztott billentyűzete a tartósságával és programozható többletgombjaival tűnik ki a mezőnyből. Az egerek közül a két végletet emelnénk ki, az első a Microsoft Wheel Mouse Optical, amely a két gomb, a görgő, valamint az optikai letapogatáson kívül semmi különlegességgel nem szolgál, csak teszi a dolgát, de azt elnyűhetetlenül. A felső végen pedig a Logitech MX 500-as egere helyezkedik el, a maga futurisztikusan ergonómikus (sajnos csak jobbkezeseknek) kialakított dizájnjában, a maga nyolc programozható gombjával, továbbfejlesztett optikai letapogatójával. Egyszóval jó pár FPS-bajnok álma, bár a „Nagy Ő" csak a felső kategóriában fog helyet kapni.

Következzék az elitista társulat, amely, ha mással nem, hát az árával biztos kitűnik a többi közül, az már csak rajtunk múlik, hogy hajlandóak vagyunk-e ezt a néha igencsak nagy felárat otthagyni a kasszánál. Amikor először megláttuk a Logitech diNovo Media Desktop billentyűzet és egér párost, egyből tudtuk, hogy megvan az ez évi csúcskategória egyik tagja. Mind a billentyűzet, mind az egér BlueTooth-os adatátvitellel dolgozik, az egér külön is megvásárolható Logitech MX 900 sorszámmal, gyakorlatilag az MX 500-asról van szó zsinór nélküli kivitelben. A billentyűzet részt nagyon tetszetős, elegáns megjelenéssel látták el készítői, ráadásul kevesebb helyet foglalhat el az átlagosnál, mivel a numerikus része lekapcsolható. A minősége pedig a Logitech-től megszokott igen magas színvonalat képviseli. Azt hiszem, a mellékelt kép magáért beszél. Végül, de nem utolsó sorban a figyelmetekbe ajánlanánk a Terratec Mystify Razer Boomslang 2100 egeret, amelynek a részletesebb tesztjét pár számmal ezelőtt megtalálhatjátok. Igen, itt a „Nagy Ő", minden egerész nagy álma, teljesen szimmetrikus kialakítás, így bal- és jobbkezesek is egyaránt használhatják, mindenkit lekörözö precizitás, érzékenység, és mindezt a tervezők a jó, öreg golyós megoldással érték el. Természetesen a programozható gombokról sem kell lemondanunk, melyekből jelenleg öt darab áll rendelkezésünkre, a görgőt is beleértve. Az már csak hab a tortán, hogy igen remek egérpadot is találhatunk a dobozban.





Utóiratként álljon itt egy jó tanács. Mindegy, hogy milyen billentyűzetet, egeret veszel, előtte próbáld ki őket, ha tudod. Legalábbis nézd meg, hogy a kiválasztott eszköz tényleg kényelmes-e, nincsenek-e zavaró helyen elhelyezett gombok rajta (pl.: a billentyűzeteknél a szokásos sleep, power off), hiszen nincs annál rosszabb, mikor ezek miatt folyamatosan félreütünk, legalább ennyire idegesítő, ha más kiosztása van, tehát nem árt előre tudni, hogy magyar vagy angol kiosztású gépíróként szeretnénk viselkedni.

HÁLÓZATI ESZKÖZÖK

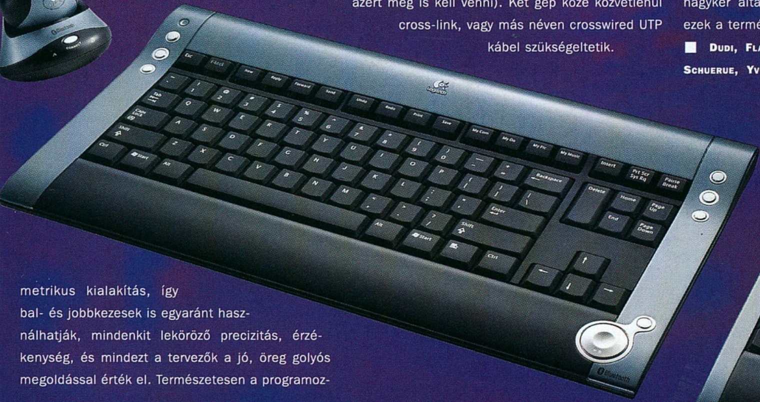
Ha elhatározzuk, hogy haverokkal összejövünk, és szeretnénk helyi háló kiépítésével egymást virtuálisan szapulni, vagy segíteni, szükség lesz néhány eszközre. Itt jegyezném meg, hogy minden megemlített ár ajánlott bruttó végfelhasználói ár, ettől a kiskereskedők lefelé és felfelé is eltérhetnek. Elsők között a hálókártyákra kell gondolnunk. Szerencsére ezeket már vagy az alaplapunkra ráintegrálva kapjuk, vagy ha bemegyünk az első számtech boltba, és ránézünk bármelyik 2000 Ft körüli 10/100 Mbit/s-os Ethernet kártyára, az is megteszi (persze azért meg is kell venni). Két gép közé közvetlenül cross-link, vagy más néven crosswired UTP kábel szükségeltetik.

Ha többen szeretnénk összecsatlakozni, szükségünk van egy switch-re. Ha 5-en, vagy kevesebben vagyunk, elegendő az EDIMAX ES3105PM ketyere, melynek ára 6150 Ft. Ennek 8 portra bővített típusa az ES3108P, 8750 Ft körüli áron lehet hozzájutni. Abban az esetben, ha még ennél is többen jönnénk össze, vásárolhatunk egy 16-os switch-et (ES3116P, 20400 Ft), ám ha sokalljuk, megtehetjük, hogy két kisebb switch-et az Uplink portjukon keresztül összekötünk.

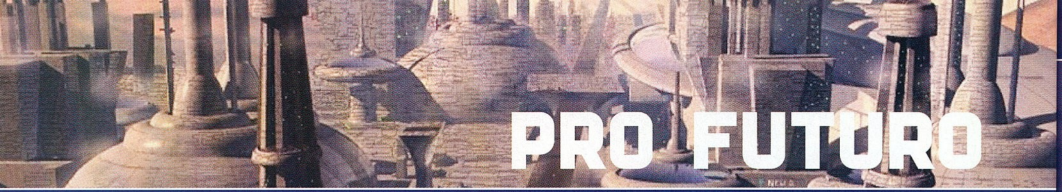
Ha több gép között szeretnénk megosztani ADSL, vagy kábeles internet-elérésünket, a legegyszerűbb módszer, ha külön routert veszünk. Szívem szerint szintén az Edimax készülékét javaslom, mégpedig a BR6104P jelzésűt. Ő érdemelte ki testvérlapunk, a Magyar PC Magazin tesztgyőztes címét. 4 portos beépített switch-csel rendelkezik (azaz alapesetben 4 gép köthető rá egyszerre), illetve még egy beépített LPT portos nyomtatószervert is tartalmaz. Az ára 17200 Ft körül leledzik.

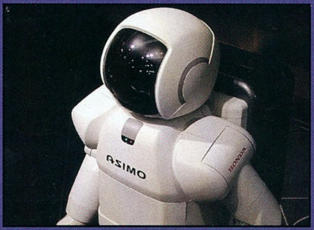
Feltűnhet, hogy állandóan az Edimax eszközöket éltetem. Ennek „csupán" az az oka, hogy – a hazai nagyker által nyújtott – 3 éves cseregaranciával ezek a termékek a legolcsóbbak. Jó játékot!

■ Dudi, Flatline, Hunor, Lawman, PPéter, Sakman, Schuerue, Yvorl









A ROBOTIKA 3 ALAPTÖRVÉNYE:

"1. A robotnak nem szabad kárt okoznia emberi lényben vagy tétlenül tűrnie, hogy emberi lény bármilyen kárt szenvedjen.

2. A robot engedelmeskedni tartozik az emberi lények utasításainak, kivéve, ha ezek az utasítások az első törvény előírásaiba ütköznének.

3. A robot tartozik saját védelméről gondoskodni, amennyiben ez nem ütközik az első és a második törvény előírásaiba."

Isaac Asimov: Én, a robot, 1964

Valamint a nulladik törvény:

"A robot nem árthat az emberiségnek, és nem nézheti tétlenül, ha az emberiséget veszély fenyegeti."

Isaac Asimov: Alapítvány és a Föld, 1986

Az ember már ősidők óta álmodik olyan szerkezetekről, amelyek kiszolgálják, megcsinálják helyette azokat a teendőket, melyeket jobban szeret hanyagolni. Az ókorban még csak a szórakoztatás irányába tettek lépéseket különböző automaták építésével (alexandriai Heron Automata színháza), de az idő haladtával, valamint a XV. századi acélrugó feltalálásával már egyre bonyolultabb szerkezeteket alkottak. Jacques Vaucanson (mechanikus kacsa; fuvolajátékos), Friedrich von Knaus (írószerkezet), Pierre Jacques és fia, Henri Droz (az író, a rajzoló és az orgonista) a XVIII. század, Alexandre Nicolas Theroude, Antoine Michel Marie Vichy és fia, Gustave Vichy játékgyártók pedig a XIX. század nagy konstruktőrei még "csak" automatákat készítettek, de már akkor törekedtek a humanoid formákhoz.

A robot szó Karel Capek nevéhez fűződik, akinek R.U.R. - Rossum univerzális robotjai, 1920 - című novellájában fordul elő először, a mai jelentésnek megfelelően (a "robota" csehül munkát jelent). A robot szót így az ő nevéhez szokták kapcsolni, de tévesen, mivel a szó idősebb bátyjától, a kubista festő és író, Josef Capektől ered.

Az első igazi robotok a XX. században jelentek meg. Az egyik ilyen korai csodagép Mr. Televox volt, ak(m)it R. J. Wensley amerikai mérnök tervezett, és még munkát is találtak neki, mint ügyeletes vízszintfigyelő az egyik New-York-i felhőkarcolóban. Mr. Televox hangszalagról már válaszolni is tudott, ha kérdezték, és magától indította el a rábízott szivattyúkat. Mr. Televoxot követték robottársai, úgymint Richarson Erik névre hallgató villanyembere vagy Tarján Ferenc Dr. Motorja, akit a Corvin áruházban mutattak be 1929-ben. Megemlítendő még egy magyar remekmű 1958-ból, mégpedig a szegedi Katicabogár. A modell orra egy érzékelo, amely ütközéskor a Katica elfordulását váltotta ki. A hátán lévő pöttyök szintén érzékelok, a megtanultak elfelejtésére vagy megállítására szolgáltak. A modell belseje a kor technikai színvonalának csúcsát jelenti: elektroncsövekből felépített áramkörei, kondenzátoros memóriája mind elfért a testben.

A XX. század második felében a robotok bevonultak az ipar területére (Unimation cég PUMA robot) is, de az iparban a mobilitás még nem tölt be alapvető szerepet. A mai ipari robotok vagy rögzítettek, vagy több tengelyen mozogni képes automaták, karok, mozgásuk általában előre programozott, de érzékelő szenzorokkal szabályozhatók. Ezek a robotok főleg termelői feladatokat látnak el, és nagyon jól robotolnak.

A számítástechnika, valamint az ipar fejlődésével lehetővé vált az egyre bonyolultabb szerkezetek megalkotása. A MI kutatása pedig a robotok agyát is igyekszik tuningolni. Nem is akárhogyan! A kutatók több projekten is dolgoznak, melyeket ide összegyűjteni hely- és időhiány miatt is lehetetlen. De azért egy-két híresebbet mindenképpen meg kell említeni:

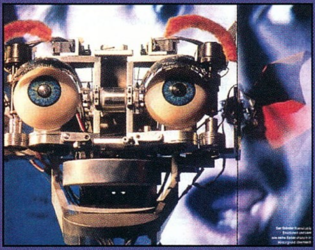
Az MIT Artificial Intelligence Laboratoryban születettek közül:

COG: olyan robot, melynek tervezésekor olyan szerkezet létrehozása volt a cél, amely az összegyűjtött tapasztalatai alapján tanulásra képes, illetve biztonságosan dolgozhat és élhet az emberek között. Tulajdonképpen egy 180 cm magas emberi torzóról van szó, két kézzel, 20 izülettel, 2 szemmel, meg mindennel, ami kell, de mivel lábat nem kapott, így focizni nem tud, de a felsőtestével tökéletesen utánozni tudja az emberi mozgáskultúrát. Az elődeihez képest új benne, hogy vágyai, ösztönei vannak. Szenzorok (hő, tapintás, mozgás, nedvesség stb.) tömkelege segíti környezete észlelésében, melyek 24 számítógéppel vannak közvetlen összeköttetésben (ezek persze egy másik szobában találhatók), melyeken keresztül programozható is. Senkiben nem tehet kárt, mert ha mozgásában akadályt érez, azonnal abbahagyja a tevékenységet. A korai ipari robotokkal ellentétben ő senkiből nem fog fasírtot csinálni, ha véletlenül az útban van.





Kismet: ő még rosszabbul járt Coghoz képest, mert nem hogy lábakat nem kapott, sajna testet sem. Robot arc, melyet azért teremtettek, hogy az emberi mimikát utánozza. Felismeri gazdáit, örül, ha játszanak vele, fél, ha verik, és szomorú lesz, ha unatkozni hagyják. Ha valaki belép a szobába, ahol éppen hagyták (nem könnyű elvinni, mert Coghoz hasonlóan ő is számítógéphegyekhez van csatlakoztatva), akkor rögtön megszólítja, és megpróbálja felvenni vele a kapcsolatot. Képes értelmezni az emberi arcjátékot, követni tudja az emberi tekintetet, igazi kis játszótárs lehet olyanoknak, akik nagyon nem szeretnek kimozdulni a szobából, és senki sincs, aki megértse őket (ő már kifutófélben levő robotfej, mivel nemsokára egy múzeumban lesz kiállítási darab).



Macaco, Coco: ők is ott laknak, ahol Cogék, de helyhiány miatt (meg ők nem olyan szépek) ismertetésük kimarad.

Ha belegondolunk, hogy milyen jó is, ha valakinek van egy robotja, akkor gondolhatjuk, hogy nem mi vagyunk az elsők, akik erre rájöttek. Több nagy (főként japán) nagyvállalat tűzte ki célul, hogy az ő



robotja legyen az a robot, amiért eladjuk a családi házat, az autót, és ha átlagpolgárok vagyunk, akkor lehet, hogy még ez sem lesz elég, hogy beszerezzünk egyet magunknak. Ajánlok minden érdeklődőnek egy japán vagy egy amerikai dúsgazdag nagybácsit. Nem is olyan régen volt egy kiállítás Japánban (Robodex), a mai „legmodernebb" robotokból, ezek közül szemezgetnék egykét tutibb fajtát.

A Honda szerint ASIMO a király. A 120 centiméteres robotember a lépcsőmászástól, az éneklésig mindenhez ért, okos és nagyon kiegyensúlyozott (azaz még részegen sem dől el). Hogy tudjátok, miért kell a nagybácsi: ASIMO napi bérleti díja potom 17 ezer dolcsi.

A Sony szerint SDR-4X II a király. Ő gyerekrobot, de a Sony kicsi borsa, nagyon jól nyomja a szalagos táncot. Valós idejű egyensúlyérzékelői miatt felrúgni sem lehet, pedig csak kb. fél méter magas (ki lehet próbálni, vegyetek egyet, de akkor én is ott szeretnék lenni). Akár 4 szólamban is tud káromkodni, mert tanulni tud a kedves, a beszédmemóriája kb. 20000 szavas.

A következő versenyző a „Legkirályabb robot vagyok"-ban: Dr. Robot. Ő kanadai kissrác, és egy picit magasabb SDR-nél. Kifejezetten otthoni használatra készült tehetősebbeknek. Ő is tud táncolni, beszélni, akár matekot is tanít a gyengébbeknek, ha apucinak ideje nincs, de pénze igen.

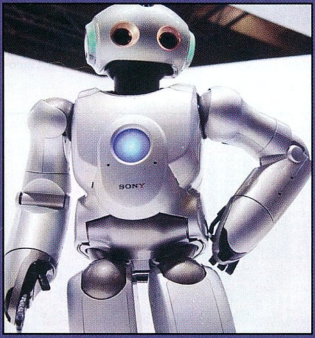
Aki keményebb robcsit szeretne venni, annak ajánlanám mai T100-asok közül a Fujitsu HOAP-2-esét, aki szépen tud írni is, de sajna mpeg-et nem tudok mutatni nektek róla.

Vagy itt van a Morph3 is, aki állítólag karatézni is tud. Ja, és majdnem elfelejtettem, de mielőtt az orosz maffia megszólna, hogy hanyagolom őket, igen, nekik is van humanoid robotjuk, Arne és Arnea.

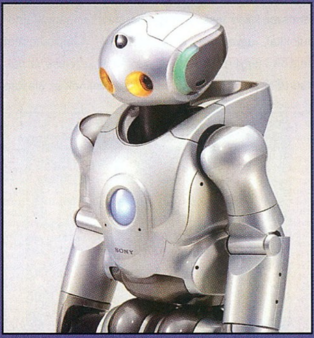
> **MELLÉKHÍR:**
>
> A mellékelt képekből láthatjátok, hogy a mai kis robot játszótársak vagy kicsiny űrhajósoknak néznek ki, vagy pedig mintha még nem is lennének összerakva teljesen. De ha napjaink sci-fi filmjeinek humanoid robotjait nézzük, akkor nekik biza bőrük van. A bőr eddig nem volt megoldható a robotok számára, hiszen több követelménynek is meg kell felelnie annak a valaminek, ami bőr akar lenni egy jövőbeli robopton. Egyrészt rugalmasnak kell lennie, hogy mozogni tudjon, másrészről viszont el kell bírnia a ráaggatott érzékelőket, illetve azok vezetékeit. Ha hagyományos fémdrótokkal kötjük össze ezeket a szenzorokat, akkor felmerül a veszély, hogy a bőr nyúlásakor ezek eltörhetnek, és ezzel nem kis bonyodalmat is okozhatnak.
>
> Erre talált megoldást két villamosmérnök a Princetone Egyetemről (NJ), név szerint Stephanie Lacour és Sigurd Wagner. Ők egy fémszalag-szerű megoldást találtak a drótok helyett, mivel az akár a kétszeresére is meg tud nyúlni anélkül, hogy a vezetőképessége elvesszne.
>
> Rendes esetben a fém szalagok nagyon törékenyek, és kis, kb. 1%-os nyúlás esetén is már elpattanhatnak. A két mérnök elasztikus, szilikonmembránba ágyazott aranylemeze mindössze 25 nanométer vastagságú, és akár 15%-ig is nyújtható úgy, hogy továbbra is vezeti az áramot.

A fentiekből látszik, hogy ma a szórakoztató iparban már nagyon ott vannak a robotok, bár még csak egy szűk kört, illetve nagyobb vállalatokat, egyetemeket céloznak meg termékeikkel, de idővel, amikorra az előállítási költségük csökkeni fog, valószínűleg minden háztartásban lesz belőlük egy vagy kettő, hiszen most is van egyeseknek Sony kutyusuk. Akár napjainkban a számítógép, szinte már mindenhol van egy, ha más nem, valamelyik régebbi modell. Addig is várni kell, és gyűjteni az apró kismalacba, a Terminator még egy picit odébb van.

DACHYR



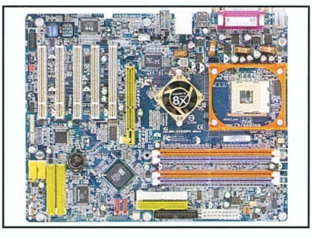




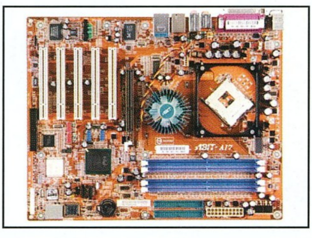
GIGABYTE GA-8S655FX VS. ABIT AI7 TESZT

> **Info:** www.corun.hu, www.abit.com.tw

GIGABYTE GA-8S655FX. A Pentium4-es architektúra közismerten csak magas órajelen, gyors memóriával tud érvényesülni (ezekkel a feltételekkel viszont páratlan teljesítményre képes). A kétcsatornás DDR400-as memóriakezelés kapcsán azonban mindenkinek az Intel saját, i865/i875 lapkakészletei ugranak be elsőre, holott nem csak ők nyújtanak említésre méltó megoldást erre az igényre. A SiS már korábban is próbálkozott a kétcsatornás memóriakezelést megvalósító lapkakészleteivel, de nem könyvelhetett el túl nagy sikereket, holott ezek teljesítményben nem mindig maradtak el a megfelelő Intel-megoldásoktól (volt olyan eset, amikor szépen odavertek az Intelnek mind sebességben, mint innovációban). A Gigabyte GA-8S655FX alaplap most a Springdale és a Canterwood lapkakészletekkel szerelt alaplapok ellen indul a harcba vadonat új SiS 655FX chipkészletével. A chipkészlet és az alaplap mindent tud, ami ma dívik a HT-s, P4-re optimalizált alaplapok esetén. A DDR400-as memóriák kétcsatornás kezelése mellett ATA133 és S-ATA csatlakozók, ezekhez kapcsolódó RAID képességek, 8x-os AGP sín, integrált hatcsatornás hangvezérlő, FireWire csatlakozás, Gigabites hálózati kártya kapott helyet rajta. Az alaplap felépítése nagyon jó, a csatlakozók, jumperek könnyen elérhetők még szerelt állapotban is. A lapkakészlet hűtése egy picit hangos, és nem tűnik túl rossznak. A tuningoláshoz mellékelt EasyTune 4 programmal még kevésbé tapasztalt versenyzők is beszállhatnak a gyorsulási versenybe, akár Windows alól is feszegethetjük gépünk teljesítőképességének határait. A nagy kérdés: vajon mit tudhat ez a chipkészlet és alaplap egy i865/i875-ös konfigurációval szembeállítva? A válasz megnyugtató: derekasan helytáll a "nagy testvérrel" szemben. A teljesítmény összességében az átlagos Canterwood lapok környékén mozog, a memória alrendszer kissé lassabb (ugyanazokkal a memóriamodulokkal, ugyanazon a sebességen). A lapkakészlet nagyon kiegyensúlyozott, a perifériák kezelése is példaértékű (az ATA 133-as merevlemezeknek az alaplap jobban kedvez, mint bármelyik eddig látott i865/i875-ös termékcsalád). A kétcsatornás memóriakezelés kicsit finnyásabbnak tűnik az Intel lapkakészleteihez képest. Egy esetben meg kellett cserélünk a két (elvileg egyforma) modult, hogy a gép elinduljon, ugyanakkor ezek a memóriák hibátlanul mennek minden más kétcsatornás alaplapban, tetszőleges sorrendben. Azért azt tudni illik, hogy a Dual Channel működéshez amúgy sem árt márkás, jó minőségű és egyforma modulokat használni (esetleg eleve párban árult, összepróbált modulokat venni). A Gigabyte új alaplapja - SiS chipset ide vagy oda - szépen beleillik az eddigi (Canterwood lapkakészlettel szerelt) P4-es csúcsmodellek közé: nem szabad kihagyni a számításból, ha új konfigurációt építesz Intel processzorra (támogatja a Prescott magot is). Ha a fogyasztói árat megfelelően pozícionálják, akkor akár még nyertesként is kijöhet a teljes összképet (ár/teljesítmény arányt) tekintve. Sajnos a TEAC CD/DVD eszközök mellé ugyanúgy nem tudjuk ajánlani, mint az eddigi SiS-es alaplapokat, ha ugyanis UDMA2 módban szeretnénk használni a CD-írónkat, akkor sorozatos hibákat kapunk (hogy ez a TEAC firmware programozóinak vagy a SiS lapkakészlet tervezőinek a hibája, az már soha az életben nem derül ki, de a kompatibilitási gond makacsul fennáll már pár éve). Végre egy kis változatosság a sok Canterwood és Springdale cucc után.



ABIT AI7. AI - Artifical Intelligence, azaz a mesterséges értelem közismert jelölése. Az ABIT mérnökei és marketingesei bátran felhasználják ezt a rövidítést legújabb alaplapjuk nevében, talán nem is minden ok nélkül. Ugyanis az ABIT AI7 a jelenlegi Springdale (i865PE) lapkakészletes alaplapok egyik legjobbja, ennyit előre elárulhatok. Ezt nem csupán gazdag felszereltségének köszönheti, hanem főleg annak a különleges kiegészítőnek, amely a hangzatos µGuru elnevezést kapta. A µGuru valójában nem újdonság, hiszen az alaplapok Windows alatti menedzseléséhez, monitorozásához eddig is kaptunk mindenféle segédprogramot a nagyobb gyártók termékei mellé, azonban a µGuru túltesz minden eddig hasonló szolgáltatáson. Részletesebb, pontosabb és megbízhatóbb eredményeket ad, rugalmas beállítási lehetőségekkel, kissé hivalkodó (de a használatot nem nehezítő) külsővel, mert a célfeladatokat egy kis áramkör segíti az alaplapon. De ne szaladjunk ennyire előre, nézzük meg magát a lapot. Az IC7 és IS7 sorozat hangosan vinnyogó és általában hamar elhalálozott alaplapi hűtőventilátora a múlté: az AI7-en egy magas fémbordák közé süllyesztett, sokkal használhatóbb ventilátor kapott helyett, amely az egyhetes folyamatos teszt alatt sem kezdett vinnyogni. Az újabban már megszokott hússzínű alaplapon minden finomság megtalálható, ami csak kellhet: két ATA és két S-ATA vezérlő, hatcsatornás hangvezérlő, Firewire csatlakozás és USB kivezetések garmadája. Az alaplap elosztása mérsékelten ésszerű, sajnos a floppy csatlakozója legalul van, ami magasabb tornyok esetén extra hosszúságú kábelt igényelhet, és sajna egy-két (kevésbe fontos) jumper is kényelmetlen helyre került (a hátlap kivezetése, az alaplap mütyürkéi és a processzor felszerelt hűtőbordája között igencsak bűvészkedés ezeket átállítani). Az alaplapra integrált hálózati kártya a sima AI7 esetében egy 100 Mbites Realtek chip, az AI7-G modellhez pedig egy gigabites 3com áramkört találunk. Nem maradhatott el a POST (Power On Self Test) digitális kijelzője, amely a számítógép indítása során közölhet velünk érdekes információkat, ha esetleg a boot folyamat valamiért leáll. Rosszmájú szervizesek szerint ez kell is az ABIT alaplapokra, én magam nem tapasztaltam, hogy a cég újabb alaplapjaival különösebb gond lenne. Az alaplapi chipkészlet kétcsatornás memóriavezérlőjét négy darab modullal tudjuk teletömni. Hoszszabb VGA kártyánkat sajnos ki kell vennünk a memóriák cserélgetéséhez, bár láttunk ennél szűkösebb megoldásokat is (itt azért annyira nem lógnak rá a modulokat befogó műanyag pofák a VGA kártyára). Az alaplap meglehetősen tuningbarát - a µGuru alkalmazáscsomag OC Guru programjával még kezdők is könnyen kihozhatják a maximumot a processzorból, legyen az akár "csak" Celeron, vagy Pentium4. Természetesen az alaplap akkor mutatja ki a foga fehérjét, ha megfelelő, 800 MHz-es alap órajelen működő HT-s P4 procit hajtunk a fedélzeten, de azért a Celeronokat is szépen fel lehet húzni benne. Azonos körülmények között az AI7 ugyan nem gyorsabb, mint az IS7, de ugyanazt a teljesítményt és stabilitást könnyebben elérhetjük vele, mint a cég korábbi (vagy más cégek jelenlegi) i865PE alaplapjaival. Kezdőknek különösen ajánlott. ■ **PPéter**



CSENDES GÉP

Üdv néktek, hardware rovat-böngészők! Kivételesen nem Hunor tesó által, a prototípus gyártósorról lehalászott, újabbnál újabb egységekről olvashattok, hanem egy sokkal hétköznapibb, ámde egyre inkább előtérbe kerülő irányvonalat szeretnék feszegetni. Ez nem más, mint kedvenc masinériátok hangereje, mely sokakat nem nagyon érdekel, mások képtelenek aludni a zajtól, persze olyanok is vannak, akik akkor nem tudnak aludni, ha a gép nem zajong. Kicsit mélyebben belemásztunk a témába, hátha találtok benne hasznos ötleteket, melyeket minden különösebb rizikó nélkül alkalmazhattok.

Biztos vagyok benne, hogy sokan legyintetek a gépetek hangerejére, és higgyétek el, én is ezt tettem hosszú időn át, majd szerencsére elkezdtek Magyarországra is beszivárogni olyan termékek, melyekkel vízhűtés (amely lassan hangosnak számít!) nélkül is képes lehet bármelyik júzer elviselhető tartományba mérsékelni üvöltő rendszerét. Minden anyagiak kérdése, de sokan nem engedhetnek meg maguknak méregdrága eszközöket, melyek gyakran nem is túl jók. Igyekeztem saját gépem fejlesztéseikor is mindig olyan megoldásokat keresni (végigjárva a drágább és olcsóbb utakat is), amelyek ár/teljesítményben a legjobbat nyújtják.

Nem nehéz kitalálnotok, nyilvánvalóan minél több ventilátort tartalmaz szeretett dobozkátok, annál inkább morcosak lesztek, ha éjjel, mikor leginkább szeretnétek suttyomban még beírni kedvenc barátnőtökről a Gamer fórumba, beront egyik ősötök erőteljesen jelezve a kezében lévő távirányítású biztosíték-kioldó eszközzel, hogy jobban tennétek, ha már régen a takaró alatt feküdnétek ölelgetve kedvenc macitokat/guminőtöket. Mindezt csakis azért, mert a WC-n ülve, sportszelet-gyártás közben is tisztán hallja, ahogy zúg minden a szobátokból. Ne féljetek, van megoldás!

Egy átlagos gépben a következő egységek rendelkeznek ventilátorral, ezáltal aktív hűtést biztosítanak (a passzív hűtés a mozgó alkatrész nélküli megoldás, ez lenne a cél a lehető legtöbb esetben): a tápegység, a processzorhűtő ventillátor, a videokártya hűtése (újabb modellek esetében), esetlegesen az alaplapi chipsethűtő venti és szintén bizonyos esetekben a házatokhoz járó, üzembe helyezett levegőkeringtető propellerkék.

Nem szabad elfelejteni a zajforrásként kiválóan ügyködő merevlemezeket sem, de ezekről később. Sokkal egyszerűbb, ha egy konkrét példán végighaladva látjátok, hogy hogyan is néz ki az amatőr eszközökkel összehozott, ámbátor kifogástalanul halk rendszer kiépítése. Összedugtuk hát Hunorral, amink van (a barátnője majdnem meg is ölt), és arra a következtetésre jutottunk, hogy egy ma nagyjából átlagosnak nevezhető AMD-s rendszert veszünk alapul, melyet ráadásul jól fel is tuningolunk, és ezzel teszteljük a halk rendszer stabilitását. Nyilvánvaló, hogy minél halkabb egy rendszer, annál rosszabbul van hűtve, ezáltal az élettartam rövidülhet nem szakszerű esetben, sőt, garanciális gondok is keletkezhetnek, így le kell írnom azt, amit ilyenkor szokás: A szerkesztőség nem vállal felelősséget semmilyen kárért, amelyet a cikkben hallottak alapján okoztok a fusizás során a gépetekben. De megijednetek sem kell, olyan könnyű ez, mint az 1x1.

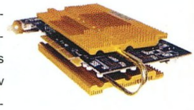


AZ ALAPLAP. Tegyük fel, hogy van már számítógépházatok, amely ugyan nem Coolermaster típusú, rezonancianyelő csodalény, de még működik, és használni szeretnétek. (Ha meg az, akkor mosolyogjatok nagyot, és köszönjétek meg nővérkéteknek, hogy azt vett karácsonyra tavaly.) Tökéletesen megfelel a mezei dobozka is, abba most nem szeretnék belemenni, hogy a drága házaknak milyen előnye lehet; sokkal kevesebb, mint amekkora árat fizetni kell értük.

Alaplap ügyben az Abit NF7-S-re esett a választásunk, melyen egy förtelmesen igénytelen, ABIT feliratú (meglepő, igaz?) ventilátor a chipsethűtő cucli. Nosza, máris letéptük, és helyettesítettük egy Zalman ZM-NB47J chipsethűtővel (a Zalman név még sokat fog szerepelni a cikkben, sokan ismeritek már, ők az a Koreai cég, amelyik elsőként húzott hasznot abból, hogy géphalkításra alkalmas termékeket forgalmazott), mely körülbelül 1000 HUF pénzbe kerül. Ez tulajdonképpen egy egyszerű réz hűtőborda, amelyen nincs ventilátor, de remekül megfelel minden szempontból. Univerzális rögzítő pöckei vannak, bármely chipsetre ráhelyezhető, amelyik körül van 2 piciny lyukacska. Alapvetően két fajta módszerrel rögzíthető, kétkomponensű ragasztóval (mely jár a hűtőhöz, és 2 impozáns fecskendőben adják), vagy egyszerű szilikonpasztával és a pöckök erősre szorításával. Mindkettő javallott, nem láttam még szakszervizt, ahol problémáztak volna, ha nem az eredeti hűtést találták volna a meghibásodott alaplapon. Egy zajforrás kipipálva.



PROCESSZORHŰTŐ VENTILÁTOR. Itt rengetegféle megoldást alkalmazhattok, mégis a legolcsóbbat ajánlom, mindjárt mondom, miért. Sajnos a gyönyörű, extravagáns kinézetű, vagy virág, bárány, kislány, pesszárium, akármilyen kinézetű hűtők pont annyira használhatatlanok, mint amennyire jól néznek ki. Személy szerint körülbelül 15-féle hűtésem volt már, mégis a Coolermaster egyik teljesen mezei példánya mellett döntöttem, bár egy piciny trükkel megfejeltem a dolgot. Ez egy böszme nagy monstrum, rézbetétes, amelynek segítségével hangyányit jobb hőfelvevő képessége van az amúgy picinyke processzormagról. Árban messze nem vészes, 3000 HUF körül már boldogan repül a kezetekbe. Óriási darab, hatalmas ventivel, amely maximális fordulatszámon azért zajos, de erre van megoldás (nem biciklipumpa a küllői közé, az rossz választás lenne... Sokkal inkább a SPEEDFAN szabadon letölthető program, amelyről mindjárt ontom a szörpöt). Sajnos processzorhűtőkben a Zalman egységek nem nyerték el a tetszésemet, noha sok megvolt már ribanc múltamban. Húzott processzor esetében képtelenek voltak tartani az iramot, rendre kifulladtak. Ugorjunk hát, a processzorhűtés is kipiálva.



VIDEOKÁRTYAHŰTÉS. Ati Radeon 9700 Pro esetében is érvényes az, hogy passzív hűtéssel is működik, sőt. Ismét csak Zalman termék, a ZM-80A-HP HeatPipe-os megoldás, amely mellőzi a ventillátort, és bitang jól is néz ki ráadásul. A HeatPipe ötlete nem új, mégis mostanában terjed csak el igazán. Nem szól másról, mint két iszonyatosan nagy méretű hűtőbordáról, mely szendvicsként öleli körbe a video-

kártyát. Ezt a két szendvicsdarabot köti össze egy cső, amelyik a videokártya magjáról elvezeti a meleget a másik bordára is. Kicsit bonyolultan hangzik, de a képeket nézve megértitek. Nem kell megijedni, a két borda pár óra használat után tűzforró lesz, de az nem baj, az a dolga. Ez a hűtés is mind ATI, mind NVIDIA kártyákra applikálható, csak arra kell figyelni, hogy legyen hova rögzíteni az egységet: kell a két lyuk a mag körül itt is, ahova a pöcköket dughatjátok. Ez a leginkább barkács része a halkításnak, mert le kell szednetek az eredeti videokártya-hűtést, majd körültekintően fel kell helyeznetek egységenként a Zalman megoldását. Ne sajnáljátok a HeatPipe és a bordák érintkezéséhez a szilikonpasztát. Ha kész, az eredmény magáért beszél, büntetően festő, zajtalan, húzható videokártya. (A mi esetünkben a Zalman 110 MHz-es magsebesség-növekedést bírt el, 300-ról 410 MHz-re, ami egy 7000 forint körüli hűtéstől nem is olyan rossz.)

A TÁPEGYSÉG. Ez az egyetlen elem, amelynek esetében nem szabad spórolni. A minőségi, 300 W-os tápokkal még mindig jobban jártok, mint a 450 W-os névtelenekkel. Kőkeményen érdemes kiadni 18-30 ezer forintot a zajtalan Zalman tápokért, vagy az Antec PurePowerért. Ezek már automatikusan szabályozzák a tápban található ventilátor fordulatszámát melegedéstől és terheltségtől függően. Sokan a kétventilátoros megoldást részesítik előnyben, én nem vagyok ennek a híve. Léteznek méregdrága ventilátor nélküli tápok is, de itthon sajnos még nem kaphatók, pedig az az igazi. (A drágaság relatív ugyan, de szerintem idehaza senkinek sem ér meg egy 350 W-os "fanless" táp hetvenezer forintot.) A stabil és megbízható táp nemcsak a tuningban lesz jó pajtás, hanem halk is lesz. Mi egy Zalman ZM300A táppal kísérleteztünk.



WINCHESTEREK. Első halkításaim alkalmával, mikor már minden klappolt, magasan vonyító hangra lettem figyelmes. Bosszantó volt, hogy jól szolgált Maxtor winchestereim most, hogy semmi más nem nyomta el dalukat, ennyire hangosnak tűntek. Ma a legjobb lehetőség a Seagate Barracuda sorozata, amely már folyadékcsapágyas, így hosszútávon sem kezdenek el nyekeregni, továbbá eddig csak a Seagate zsebelte be a "Quiet PC Approved" díjat. Nem véletlen, mindegyik winchesterük hihetetlenül halk. A cég politikája is nagyon korrekt, 3 év garanciával szállítják itthonra a vinyókat, tehát ha a forgalmazó csak 1 év garanciát ad, ne keseredjetek el, a Seagate-nek visszaküldve már kapjátok is a cserélt darabot (feltéve persze, ha 3 éven belül hibásodik meg). A tesztgépbe így mi is 4 darab Seagate 7200.7 típusú, 7200 fordulatos, 120 GB-os, 8 MB cache-sel rendelkező viccmestert helyeztünk Raid konfigurációban. Higgyétek el, nem is hallani, hogy ennyi tárkapacitás lapul a gépben. Bármely más gyártó esetében már a hajunkat téptük volna a füttykoncerttől sajnos. (Jelzem, nem kaptunk vastag borítékot a Seagate-től, egyszerűen ennyivel jobbak ma, mint konkurenseik.)



Amint minden a helyére került, még beletettünk egy 9 centiméteres ventilátort, amelyik a táp segítségeként kifelé szipkázta a házból a levegőt. Alaplapra köthetőt választottunk, hogy a Speedfan program jól ellássa a baját. Hogy mi is az a Speedfan?

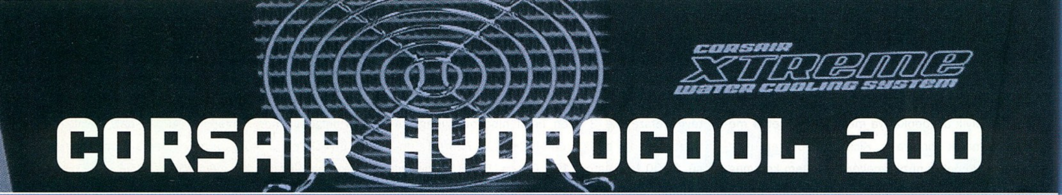
SPEEDFAN. Egy olasz fiatalember merész vállalkozásba kezdett, amikor elkezdte fejleszteni remek segédprogramját. Mára az egyetlen igazán használható ventilátorfordulatszám-csökkentő programmá nőtte ki magát. Bármilyen chipsetet és hőmonitor egységet képes kezelni, egyedül a Via déli hidas alaplapok esetében nem működik. :(((Az Nforce-ok, az Intelek, az Alik, a SiS-ek és az AMD-k tulajdonosai viszont dörzsölhetik a tenyerüket, mert szabadon letölthetik az utolsó lépést halk gépük irányába. (Amennyiben igyekeztek figyelembe venni a fenti választásokat, vagy legalább hasonló módon jártak el.) A Speedfan tehát képes az alaplapra kötött ventillátorok sebességét a felhasználó által behatárolt keretek között mozgatni. Ezalatt azt értsétek, hogy egészen addig a pillanatig a ventillátorok és az egyéb alaplapra kötött házhűtő(k) szinte nem is forognak a processzorhűtőn, míg a processzor hőmérséklete el nem éri azt a szintet, ahol már fokozottabb hűtésre van szükség. Egy 1700+ -os, Thoroughbred magos AMD-t választottunk, melyet az alap 1,65 feszültségről 1,85-re tornáztunk, és 220-as FSB-n járattuk, ezzel elértük a 3200+ modellek teljesítményét. Ilyen tuning esetén a processzor érthetően sokkal több hőt termel, mint alapfeszültségen, alapjáraton. A teszt sikeres volt, sejtettük előre. Amint a Windows felállt, belőttük az értékeket az automatikusan induló Speedfannak, majd figyeltük, hogy halkul vissza a processzorhűtő és a házhűtő hallhatatlan állapotba. Netezés, letöltés, szövegszerkesztés, zenehallgatás során a Coolermaster borda és a minimálisan pörgő ventillátor hatásaként a processzor nem érte el az 50 fokot, ami a határa volt a beállításainknak. Amint elindítottunk egy játékot, és a processzor igazán dolgozni kezdett, 2-3 perc hent után hallottuk, hogy a ventik felgyorsulnak, és végzik a dolgukat: nem engedik a "kritikusnak" beállított 56 fok fölé a procit. Amennyiben a processzor valamilyen hiba folytán mégis 56 fok fölé jutna, a BIOS-ban beállítottuk a 85 foknál történő gépkikapcsolást, amit érdemes nektek is megtennetek a biztonság kedvéért. A játék befejeztével, jó két óra nyüstölés után, az asztalra visszakerülve a két ventilátor másodpercek múlva ismét visszahalkult jelezvén, hogy megint lehűlt minden 50 fok alá. (Ha mindemellett még a CPUIDLE program is fut, a sztori Kánaán...) Végeredményként olyan gépet kaptunk, amelyet nem hallani, ha leülünk mellé dolgozni.



Remélem, sikerült mindenki fülében elültetni a bogarat, aki már esetleg játszadozott a gondolattal, hogy halkítson gépén, csak nem tudta, hogyan kezdjen hozzá. Írjatok bátran, ha kérdésetek van, Hunor mestercsóva, és én is szívesen válaszolunk bármire, ami a témával kapcsolatos. (Hunor még arra is válaszol, ami nem ehhez tartozik, ha szépen kéritek. De vigyázzatok asszonykájával, mert...)

■ -=FLATLINE=-





CORSAIR HYDROCOOL 200

> **Info:** www.pixel.hu

PROFESSZIONÁLIS HŰTŐTERVEZÉS, AVAGY MI VAN A MELEG PITÉN TÚL. Globális felmelegedés. Személyi számítógépeinkbe egyre nagyobb hőt termelő CPU-k, GPU-k kerülnek évről-évre. Eleinte a számítógépipar teljes mértékben a léghűtésre hagyatkozott, de egyre inkább úgy tűnik, hogy az így leadható hőmennyiség kezd kevés lenni. Számomra ez akkor vált teljesen egyértelművé, amikor egyre több gyártó jelent meg különlegesnek számító hűtőmegoldásokkal (remélem, nem jutunk el odáig, amikor a gép mellett egy nitrogénpalack fog magasodni). Ezekből a megoldásokból a vízhűtés látszik a legjobbnak több okból is, de a legfőbb előnye mégis az, hogy a hő leadását nem helyileg kell megoldani. Jó példája ennek a Corsair Hydrocool 200 névvel fémjelezett hűtője, melynek létrehozásához állítólag a Boeing mérnöki gárdájának is van némi köze (legalábbis a CeBIT-en megejtett villáminterjú során ez derült ki). Az eddigiekben bemutatott vízhűtések hatásfoka igen eltérőnek bizonyult, ami több okra vezethető vissza. Láttunk mind alul-, mind túlméretezett rendszert. Az alulméretezés következménye a kívántnál magasabb processzorhőmérséklet, míg a túlméretezett rendszer hibájaként csak annyit lehetne felróni, hogy úgy néz ki tőle a szoba, mint egy autóalkatrész-bolt. Optimális ugye az lenne, ha a jó teljesítmény némileg esztétikus kialakítással párosulna. Lássuk, hogy sikerült megoldania ezt a nehéz feladatot a memóriáiról elhíresült Corsairnek.

KIALAKÍTÁS. A "műfajban" forradalminak tekinthető, hogy az alkatrészek egyik legnagyobb csoportját különálló, zárt egységben helyezték el. A 35*15*15 cm-es doboz rejti az alkatrészek nagy részét, ami fizikai védelmet nyújt, és az összeszerelést jelentősen leegyszerűsíti. Itt kapott tehát helyet a vízpumpa, amely óránként 545 liter hűtőfolyadékot áramoltat a rendszerbe. A kiegyenlítő tartály mellett még itt található a radiátor és a hozzá tartozó ventilátor, amely 1700-2600 fordulat közti tartományban segíti a jobb hőleadást. A fordulatszámot az üzemmód határozza meg, amely lehet normál, illetve turbó. Utóbbi funkciót kétféle módon lehet elérni: az egyik lehetőség, hogy manuálisan aktiváljuk egy gombbal, a másik pedig, hogy a gépbe előre beprogramozott 40 foknál a rendszer automatikusan reagál. Eddig még nem esett szó arról, hogy a Hydrocool hogyan méri a hőmérsékleti tényezőt. Kettő, a PC-n belül található alkatrész egyike a processzorra szerelendő vizesblokkban található hőmérő, amely egy apró nyomtatott áramkörön keresztül csatlakozik a főegységhez. A rendszer ennek a mérési pontnak az adatai alapján dönt - a hőmérsékleti érték függvényében szabályozza a működését a már említett ventillátornak. Határértéknek számít még az 50 fok, amikor is riaszt a magas hőmérséklet miatt, és amint eléri az 55 fokot, a rendszer kikapcsolja a számítógépet. A hőmérsékleti adatokat folyamatosan követni tudjuk a főegység elején található digitális kijelzőn. Fontos tényező még a hűtőfolyadék cseréjét biztosító szilikoncsövek minősége és átmérője. Ha a cső vékony, könnyen elvezethető, és nehezebben törik meg, de nagyobb nyomással kell, hogy áramoljon benne a folyadék, amihez jobb tömítések kellenek, ezáltal a megfelelő méret kiválasztása ezúttal is kompromisszumokkal járt. A mérnökök jelen esetben a vastagabb cső mellett döntöttek, de a falvastagságát megnövelték anynyira, hogy ne törhessen meg. Már csak az energiaellátásáról nem beszéltem: azt reméltem, hogy a hűtő külön tápegységgel rendelkezik, hiszen a maximális, 15 W-os teljesítmény nem éppen kevés, de ennek ellenére a számítógép tápegységét terheli! Itt azért megijedtem egy kicsit, de szerencsére, mint kiderült, alaptalanul. A gépben egy 300 W-os no name táp volt, de a 12 V-ot használó rendszer nem terhelte le annyira, hogy ez komoly gondot okozott volna. Csak tápdiagnosztikai program mutatta ki a 12 V áramingását, ami nem haladta meg az 5%-ot. Na, most lássuk, hogyan szuperál.



Először a gyári adatok: az Intel P4 3.0 GHz-es procit a léghűtéssel 50 Celsius fokra írják, amelyet a Hydro200-as 35-ön tart. Érdekes. Az AMD2700+-t 44 fokról 30 fokra hűti. Hát nem cool? Vagy legalábbis annak hangzik, majd mindjárt kiderül, nálam mit mutatott. A tesztproci a jó öreg Thunderbird 1400-as, egy MSI KT3 Ultra alaplapban.

MÉRÉSI EREDMÉNYEK

FSB	Vcore	Szobahőmérséklet	Processzor	Chipset	Folyadék	Óra	Perc	CPU használat
133 MHz	1,75 V	25°C	35°C	37°C	25°C	0	10	7%
133 MHz	1,75 V	25°C	38°C	42°C	27,5°C	0	45	30%
133 MHz	1,75 V	25°C	38°C	43°C	28,5°C	1	30	100%
133 MHz	1,75 V	25°C	41°C	46°C	29,5°C	2	0	100%
133 MHz	1,75 V	25°C	42°C	47°C	29,5°C	2	30	100%
133 MHz	1,75 V	25°C	44°C	49°C	31°C	10	0	100%

Nekem tetszik. Azért kíváncsi lennék arra, hogy mit mutat 30-35 fokos szobahőmérséklet mellett. Néhány apró hiba: a vizesblokk felszerelése egy kicsit körülményes; a leszorító lemezek a processzor két szélénél vannak, nem pedig a mag fölött; csak a processzort hűti, a GPU-t és a chipsetet nem; de hát semmi sem lehet tökéletes. Összességében: jó, nagyon jó! És az ára, hm..., nettó 54900, borsos, de a jó dolgokat meg kell fizetni; kérdés, kinek mennyit ér. ■ **Hugo**

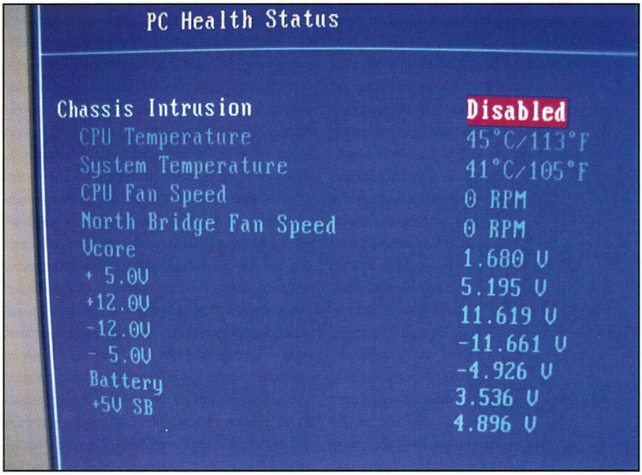
PIXEL SÓDER

Érdekes döntést hozott az amerikai műsorsugárzók és kiadók jogait védő szervezet, amikor törvénybe erőszakoltatták (nem kis cipőkanál kellhetett hozzá), miszerint csak akkor (és csakis akkor) lesz forgalmazható egy digitális TV-adást lejátszó, megjelenítő eszköz (vagy célhardver, azaz a jelenlegi PC-s TV-kártyák jövőbeni változata), ha az támogatja a törvényben előírt másolásvédelmi technológiát, megelőzendő a filmek felvételét, ellopását. Ha ez a jövőbeni eszköz nem felel meg ennek a feltételeknek, akkor nem kerülhet forgalomba. Gratulálok. Számos olyan nagyobbacska cég, amelyik eleddig PC-s TV kártyákat és hasonló kiegészítőket gyártott, forgalmazott, tiltakozásának adott hangot. Ugyanis a törvény jelenlegi változata és a másolásvédelem megvalósítását elirányzó technikai ajánlás olyan szigorú, hogy nem csupán megnehezíti a digitális TV-adás fogadására alkalmas PC-s hardverek fejlesztését, de egyenesen úgy vagyon kitalálva, hogy kirekeszti a személyi számítógépet, mint lehetséges TV eszközt. A kérdés az, hogy ez kinek jó? A kiadóknak, persze. Érthető, hiszen nem szeretnék, hogy a jó minőségű filmek ingyen keringjenek a világhálón. Szerintük ez a jelenség csődbe viszi a filmipart. De azért azt sem szabadna elfelejteni, hogy a filmipar csődjét egyszer már megjövendölték a zokogva aggódó kiadók, mégpedig akkor, amikor a VHS elindult világhódító útjára. Aztán valahogy mégsem mentek csődbe. Vagy ha csődbe is ment pár kiadó, forgalmazó, akkor bizony a bukás nem annak volt köszönhető, hogy a kazettákat cserélő földalatti mozgalom mozira már sajnálta a pénzt, hanem annak - micsoda meglepetés - , hogy túl sok pénzből forgattak le égetően rossz filmeket. Ezekre aztán a kutya se volt kíváncsi. Olyan nevetséges ez. Pár éve néhány amerikai stúdió az internetet kezdte okolni a rossz bevételekért, mert hogy szerintük a világhálón hamar elterjed a filmről alkotott negatív kritika, és ezért nézik meg kevesen - ergo az internet áll egy mocsok, rossz film sikertelensége mögött. Nem tudom, vajon mi mindent lehet még az internet és a személyi számítógépek nyakába varrni, de biztos vagyok benne, hogy lesznek még merész próbálkozások ezzel kapcsolatban. A műsoros DVD-Video lemezek másolásvédelmi rendszerének feltörésekor az egész amerikai filmipar felhördült, miszerint itt a vég, mostantól nem lehet majd eladni egyetlen filmet sem DVD-Video lemezen. Már hogyne lehetne. Évről évre növekszik az eladott lejátszók és műsoros DVD lemezek száma szép jövedelemhez segítve az iparágat (és persze az eszközök gyártóit). Érdekes módon nem mindenki elégszik meg a másolt kópiával: vannak, akik mindenképpen megveszik kedvenc (feltehetően jól sikerült) filmjük eredeti DVD-Video változatát, és bizony sokan vannak olyanok is, akiknek nem elég a moziban felvett kézi kamerás változat, hanem elmennek a moziba ők maguk is. A piac tehát adott. Kérem szépen, lehetne sikeres, jó filmet is gyártani - ha meg a pocsék portéka nem kell senkinek, akkor azért nem az a felhasználó a hibás, aki leírja a véleményét egy internetes fórumon, miszerint sz@r a film. A filmeket mindig is fogják másolni, gyűjtögetni, cserélni - ez nem újdonság, és nem kellene ebből olyan nagy tragédiát fabrikálni. Egy jó film ugyanis meg tudja keresni a készítése árát - arról nem beszélve, hogy talán nem kellene (forintban értve) milliárdokat keresnie egy-egy színésznek. Nem irigylem senkitől a szép summát, de ezért ne legyen már megfizethetetlenek a mozijegyek (megsúgom, nem is ez az oka).

Jó pár évvel ezelőtt, amikor még a modemes internet-hozzáférés is nagy kunsztnak számított, meglátogatott engem egyik régi ismerősöm. Akkoriban bontogatta szárnyait az ICQ, és persze az elsők között kapcsolódtam be a könnyed internacionális csevegésbe jómagam is (korábban csak IRC volt, de valamiért arról leszoktam, valahogy elveszett a varázsa). Nos, ez a régi ismerősöm eleve úgy állt hozzá a kérdéshez, hogy ami számítógéppel kapcsolatos, az csak értelmetlen dolog lehet. Sokan voltak/vannak ezzel így: a számítógéppel dolgozó, vagy hobbista informatikusokat szokás csodabogárnak kezelni (jóval egyszerűbb hülyének nézni őket, mint elfogadni, hogy ők haladnak a korral). Amikor látta, hogy én - az ő terminológiája szerint - vadidegen, azaz soha nem látott emberekkel társalgok, majdhogynem lehülyézett. Sőt, amikor magára hagytam a szobámban, akkor elkövette azt a balgaságot (és egyben illetlenséget), hogy az egyik beérkezett üzenetemre beírt valami baromságot válaszként. Amikor rettenetes módon leteremtettem, és szó szerint kivágtam a szobából, még ő volt megsértődve, mert egyszerűen nem értette, hogy olyan szinten tiport bele az én privát szférámra, mintha valamelyik levelemet bontotta volna fel a tudtom nélkül. Emlékszem, jó anyám egykoron irtózatos maflást helyezett kilátásba, amikor egyszer a testvérem levelei körül matattam (egyébként nem rossz szándékkal tettem azt). De egy életre megtanultam, hogy a levéltitok és a másik privát szférája szent és sérthetetlen. Szegény ismerősöm nem értette, mitől keltem ki magamból annyira. A szomorú az, hogy ezt sokszor a mai napig nem érti meg mindenki. Az elektronikus levelek, üzenetek ugyanolyan intim felületét, részét képezik a magánéletnek, mint a hagyományos levelek, naplók. Szerintem ez az egész valahol ugyanott ered, ahonnan a számítógépes társadalom "csodabogár" megítélése is. Számtalanszor látom, hogy a számítógéppel játszó felnőttet gyerekesnek tartják, vagy az interneten ismerkedő fiatalok kapcsolatát eleve halálra ítélik, mondván: ez az egész műanyag dolog. Egy hónapja írtam, hogy sokan milyen hibásan gondolkodnak az internetről, mint az embereket összekötő kapcsolatról, közegről. Bizony, sokan azt hiszik, hogy ha valakit nem láttál személyesen, nem fogtatok kezet, akkor nem is lehettek barátok. Nyilvánvaló, hogy az igaz barátságok (vagy akár szerelmek) előbb-utóbb kilépnek az internet korlátozott kommunikációs keretei közül - már ha ez földrajzilag lehetséges. De csak azért, mert interneten ismersz meg valakit, még lehet életed nagy szerelme, vagy életed legjobb barátja, a legőszintébb beszélgetőpartnered is. És hogy mi lett kissé korlátolt ismerősömmel azóta? Most otthon ül, és épp az imént küldött nekem ICQ-n át egy üzenetet... ■ PPÉTER

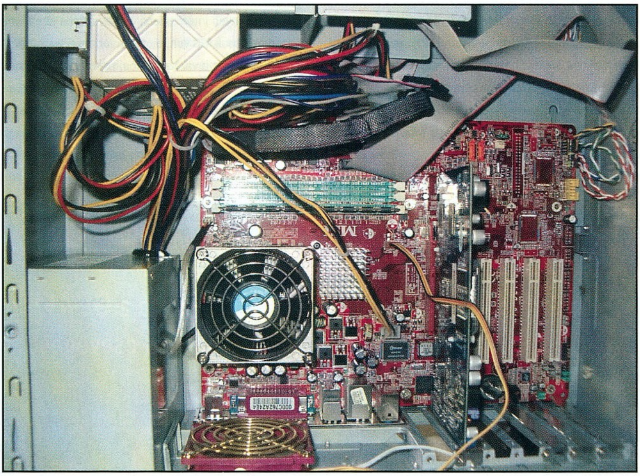


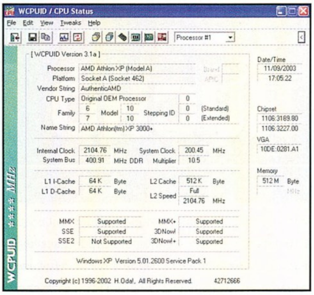
4*100-AS VÁLTÓ AMD MÓDRA



Régi adósságunkat szeretnénk törleszteni az alábbi két oldalon található cikkel, mely egyfajta kalauz a tuning oldaláról az utóbbi időben kissé elhanyagolt AMD-tulajdonosok számára - remélem, az intelesek nem sértődnek meg, de az ő platformjukat Old Man a Hardver Fórumban rendszeresen kivesézi, ezért szeretnénk a másik oldalnak is kedvezni egy kicsit a túlhajtás témakörében. Mielőtt ténylegesen a lovak közé csapnánk, álljon itt a szokásos figyelmeztetés: az itt leírtakat mindenki csak saját felelősségére próbálja ki, mert az esetleges károkért sem én, sem a szerkesztőség, de még a munkamániás és éjjel kettőkor (legalábbis Lily szerint:)) a hülyeségtől felettébb duzzadó Flatline sem vállal felelősséget!

Először talán vizsgáljuk meg, hogy milyen processzorok jöhetnek szóba manapság az AMD platform esetében. Először is van nekünk a „jó öreg" Palomino magos Athlon XP, mely 1,33 GHz-ről (1500+) indult és 1,73 GHz (2100+) volt a vége, az őt kiszolgáló EV6-os busz 266 MHz-en ketyeg, azaz a busz DDR-es felépítéséből adódóan 2*133 MHz-en. E procik esetében a szorzó alaphelyzetben nem módosítható, azonban egy kis kézügyességgel ez a kérdés szó szerint „áthidalható", mivel a tokozás lehetővé teszi az L3 és L4 hidak összekötését, és a módosítás után már szabadon játszhatunk a szorzóval is. A Palomino ugyan nem volt legendásan jól húzható, de a szerencsések azért plusz 200-300 MHz-et ki tudtak csikarni belőle. Az ezt követő Thoroughbred-A magra nem érdemes túl sok szót vesztegetni, nem ez volt a legsikerültebb konstrukció az AMD történetében. Szinte semmivel sem volt jobb, mint elődje, húzni szinte egyáltalán nem lehetett - szerencsére ezekkel a gondokkal az AMD mérnökei is tisztában voltak, és gyorsan kiadták a javított, Tbred-B verziót, melyben nyolcról kilencre növelték a belső rétegek számát, és hozzácsaptak néhány tízezer zavarszűrő tranzisztort is, így a módosított mag jelentősen felülmúlta az „A" verziót. Valamikor ez idő tájt kezdtek el betörni a piacra az első nForce2-es alaplapok is, melyeknek egy hatalmas előnye volt (és van) az addig szinte egyeduralkodó VIA KT266A/333/400 és kevésbé elterjedt SiS chipkészletekkel szemben: azok a szerencsések, akik Tbred-B magos Athlon XP-vel rendelkeztek, mindenféle fizikai módosítás nélkül állíthatták a szorzót az alaplap BIOS-ából. Az első tesztek eredményein felbuzdulva boldog-boldogtalan rohant Tbred-B magos procit venni, melyek közül a legjobb ár/teljesítmény cédulát sokáig az 1700+ és a 2100+ modell viselte. Ezek rendszerint jóval magasabb frekvencián is képesek atombiztosan üzemelni, egyáltalán nem ritka (sőt) a 2 GHz körül hajtott 1700+ és a 2,2-2,4 GHz-en száguldó 2100+, mely órajeleken az Athlon XP - valljuk be - már igen tekintélyes nyers számítási kapacitással rendelkezik, még ha ez elsőre kevésnek is tűnik a 3 GHz környékére húzott Pentium 4-ekkel szemben (ne felejtsük azonban, hogy a két processzor teljesen más utat választ az ámítástechnikai nirvána eléréséhez, magyarul az architektúrák ma már olyan szinten különböznek egymástól, hogy pusztán az órajel alapján nem lehet, és nem is szabad összevetni a két rendszer teljesítményét). Ráadásul az árak mára már szinte nevetséges mélységekbe zuhantak: az 1700+ már bruttó 12 zöldhasúért hazavihető, de a 2100+ is megáll 15-16 ezer körül. A Tbred-B magnak van még egy nagy előnye az előtte megjelent Athlonokkal szemben: sokkal hűvösebb, mint a felmenői, és a magfeszültsége is alacsonyabb, 1,6 Volt. Az igazán jó vétel manapság

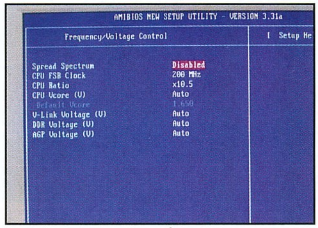




azonban a 3000+ modellel bevezetett Barton mag (512 Kb L2 cache) némileg alacsonyabban órajelezett változata, a nettó 19(!) ezer környékén kapható 2500+. Az új „slágerprocesszor" az esetek nagy részében gond nélkül veszi a 3200+-os modellszám által állított akadályt, ami egészen pontosan 2,2 GHz-es valós órajelet jelent, mindezt alap, vagy minimálisan feltornázott feszültségen, egyszerű, hétköznapi léghűtéssel (még mielőtt valaki elkezd nekem ágálni, hogy AMD, meg süt, mint a fával fűtött kemence), abszolút kommersz hőmérsékleten – persze egy jól szellőző ház sosem árt.

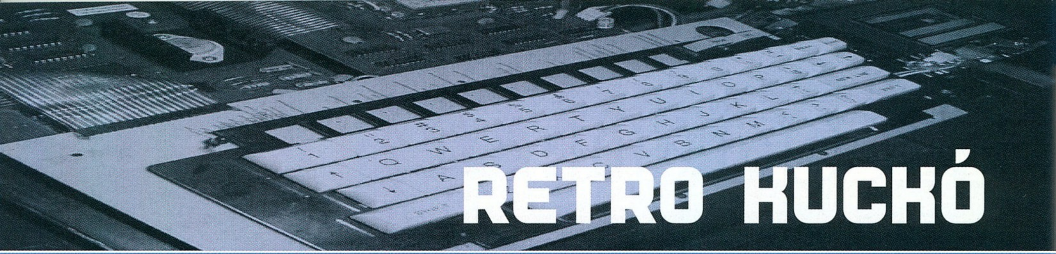
Az FSB-ről és a memóriáról eddig még nem sok szót ejtettem, pedig az új, Tbred-B és Barton magos processzorok és az nForce2 / VIA KT600 házasságának ez az egyik legnagyobb pozitívuma. Mármint a 400 MHz-es busz használatának lehetősége. Vegyünk egy példát. Elsétálunk a sarki hardvereshez, nagy bociszemekkel ránézünk az eladóra, és kérünk mindenféle hozzávalót: Athlon XP 2500+, MSI KT6 Delta és néhány megabájt 400 MHz-es memória kezdetnek megteszi, a többire most nem térek ki bővebben, mert nem tartozik szorosan eme cikk témájához. Folytassuk ott, hogy ülünk a frissen összebuherált masina előtt, és várjuk a csodát, amely egy modern BIOS képében jön el hozzánk. A 400 MHz-es FSB-t hivatalosan is támogató chipkészletek az nForce2 Ultra és a VIA KT600, mi itt, a szerkesztőségben az utóbbi időben inkább az utóbbira épülő alaplapokat preferáljuk, mert az nForce 2-es lapokkal nagyon sokat vesződtünk (meglehetősen kényes a memóriára, nagy teljesítményfelvételű videokártyák esetén tápgondok merülnek fel, az nForce driver IDE és audio része még mindig nem tökéletes). Az EV6 buszból adódóan az Athlonoknak lényegében nem számít az, hogy szimpla vagy duplacsatornás memóriavezérlő van az alaplapon, az nForce2 egyedüli komolyabb előnye a fixre beállítható PCI/AGP sebesség – sajnos ezt a KT600-as alaplapokon nem tehetjük meg, de szerencsére a chipset belül leosztja az FSB-t, 200 MHz esetén hattal, így kapjuk meg a szabványos, 33 MHz-es PCI órajelet. A lényeg az, hogy először érdemes kipróbálni, hogy az alaplapunk stabilan fut-e 400 MHz-es FSB-vel, ezért célszerű a szorzót úgy beállítani, hogy a végeredményül kapott órajel a lehetőség szerint minél jobban megközelítse az eredeti értéket, így kizárhatjuk a processzort, mint limitáló tényezőt. Ha minden stimmel, akkor reset, majd vissza a BIOS-ba, és elkezdhetjük feljebb tornázni a szorzót, mondjuk úgy, hogy olyan 2 GHz közelébe érjünk (10*200). A memóriaidőzítéseket vegyük vissza a lehető legalacsonyabbra (vagy by SPD), mert ha nincs spéci tuningmemóriánk, akkor lehet, hogy a gép az időzítések miatt fog bolondozni. Apropó tuningmemória. Mivel jelenleg nagyon úgy néz ki, hogy a 400 MHz-es memóriasebesség lesz a standard a közeljövőben, ezért ha van rá keretünk, némi felárért cserébe érdemes márkásabb és jobb időzítésekkel rendelkező ramokat venni, mert ilyenkor jóval nagyobb az esélyünk, hogy magasabb (pl. 430-440) órajeleken is hajlandó lesz velünk együttműködni – ilyenek a Corsair, a TwinMOS, a Kingston és a nemrégiben itthon is fellelhető GeIL. Ezek kimondottan tuningra kihegyezett ramok, nagy általánosságban véve durván kétszer annyiba kerülnek, mint „kommersz" társaik. Őszintén szólva ez az igen komoly különbség nem biztos, hogy az „átlag" játékosoknak megéri, aki meg sportból űzi a tuningot, úgyis fog áldozni rá. Ha sikerül elérni a stabil 2100-2200 MHz-et, már elégedettek lehetünk, ez a teljesítmény bőven elegendő bármilyen játékhoz vagy más komolyabb munkához.

A megfelelő hűtés kiválasztása tuning esetében kiemelten fontos, mert ha néhány további megahertzért meg kell emelnünk a processzorra jutó feszültséget is, akkor a hőmérő higanyszála máris magasabbra fog kúszni. Nálunk nagyon bevált a Spire FalconRock II, a cikkhez készített képeken (amelyek egyébként Brazil saját, külön bejáratú gépét ábrázolják) mind az MSI KT6 Deltát, mind a hűtőt megcsodálhatjátok. Kedvenc sólymunk nagyon csendes, köszönhetően a 2300-on pörgő ventilátornak, ráadásul a hűtési teljesítménye is teljesen elegendő még komolyabb tuninghoz is – természetesen ez függ a ház szellőzésétől is, mindenesetre elmondható, hogy a hűtő ár/teljesítmény hányadosa nagyon jó.



Tápot érdemes legalább 350 Wattosat választani, és lehetőleg valami minőségi darabot, mert mostanában egyre többször hallok eldurrant darabokról. Nagyon bosszantó gonddal futottunk össze többen is az nForce2 lapokkal kapcsolatban: ATi videokártyával és 300-350 wattos táppal felszerelkezve a gép rendkívül instabil volt, és a bajt csak a táp 400 wattosra történő cseréje oldotta meg. Ez akkor bosszantó igazán, amikor az ember előtte 2-3 hónappal vásárolja meg a 350-es Enermaxszát...

Visszatérve a tuninghoz a Barton 2500+ / KT600-nForce2 / DDR400-as felállás alaphelyzetben is jól teljesít, de tuningolva igazi teljesítménybajnokká avanzsálódik – reális áron. Aki nem zárkózik el határozottan az AMD alapú gépektől, kis szerencsével hosszú időre megoldhatja a gépfejlesztés problémáját. Ha Fortuna is úgy akarja, talán még belebotolhatunk olyan Radeon 9500 128 MB-os VGA kártyába, mely némi szoftveres tuninggal vígan elballag 9700-ként további súlyos ezreseket spórolva meg nekünk. ■ **Hunor**



RETRO KUCHÓ

Lapozzunk egyet a naptárban. Elérkeztünk 1983-hoz, mely évről egyértelműen kijelenthető, hogy a sorozatunk témájaként szereplő házi számítógépek tekintetében nem hozott semmi különösen kiemelkedőt, talán az Atari 800XL az egyetlen gép, amelyről érdemes beszélni. Egyre kevesebb új típus jelenik meg, és ami piacra kerül, az sem ér el különösebb sikereket. Kezd lecsendesedni az első nagy fellángolás (a világ fejlettebb részéről beszélünk éppen), már nem csak az a lényeg, hogy legyen valakinek számítógépe, hanem az is, hogy mire lehet használni. Ez utóbbi kérdésre pedig a választ az adja meg, hogy milyen szoftvereket lehet beszerezni, hiszen a számítógépet vásárló nagy tömegeknek csak elenyésző része akar programozni, inkább játszanának, dolgoznának vagy akármit is csinálnának, amitől jól érzik magukat. Ergo, olyan gépet vesznek, amelyből van kínálat. Az újonnan képbe kerülő gépekre nyilván ez kisebb, ha van egyáltalán. Ugyanis a szoftverkészítők sem akartak (ma is így van ez) több tucat platformra dolgozni, csak oda, ahol van kereslet. És ezzel el is dőlt sok jobb sorsra érdemes számítógép sorsa, ez a tény pedig kihatással lett a további gépgyártási kedvre is, és ez a tendencia egyre erősebben és erősebben lett érezhető a következő években. Nemzetközi viszonylatban egyelőre kihagyjuk 1983-at és a házi gép produktumait.

Azonban a magyar mikrogépek tekintetében feltétlenül érdemes körbenézni a nyolcvanas évek elején. Most olyan kis blokk következik, amelyikben néhány magyar tervezésű és/vagy gyártású géppel ismerkedünk meg. Olyan gépek ezek, amelyekből legalább néhány száz vagy inkább ezer darab gazdára talált, így valamennyire ismertek voltak. A kép így természetesen nem lesz teljes, mi több, erősen hiányos marad, hiszen több tucat típusú gép készült itthon is, valamint egyéb területen is természetesen komoly fejlesztések folytak, amiről talán egyszer hosszabban is meg tudunk emlékezni, jelen sorozat szűkös keretébe azonban nem fér bele minden, sajnos.

Kicsit annyiban is eltérő lesz ez a magyar gépekről szóló rövid kis összefoglaló, hogy egy évnél tágabb időintervallumot ölelünk fel, és némileg rövidebb lesz az egy gépről szóló rész. Sajnálatos módon az ezekről a gépekről fellelhető ismeretanyag sokkal kevesebb, mint a nagy nevű és sikerű külföldi társaiké. A jövőben elképzelhető, hogy még visszatérünk valamelyikre, van egy-két olyan kialakulóban lévő érdekesség, amelyet feltétlenül meg szeretnék osztani veletek. Amit viszont kérni szeretnék: ha tudtok segíteni bármilyen információval, azt osszátok meg velünk, illetve ha találtok a szekrény mélyen eldugott gépet, és már nem kell, azt is jelezzétek.

HOMELAB. Kezdjük az ismerkedést egy igen érdekes, és a magyar hobbi számítógépes kultúra szempontjából igen fontos géppel. A Homelabot egy testvérpár, Lukács József és Lukács Endre tervezte. Céljuk olyan gép megépítése volt, mely elfogadhatóan alacsony áron előállítható, hogy ezáltal a szűkebb pénztárcával ellátott fiatalok is elérhessék, és megismerhessék a számítástechnikát. A tervezési és építési munkákat az otthonukban kialakított műhelyben végezték, némileg hasonlatosan ahhoz, ahogyan az Apple készült a nagy víz másik oldalán, ezért anno a Magyar Apple néven is illették ezt a gépet.

Az első tervezésű gép nem került a nyilvánosság elé, a második széria (Homelab II néven) lett az, mellyel az alkotók meg voltak elégedve annyira, hogy közreadják.

Mit is jelent az, hogy „közreadták" a gépet? A terveket átadták bárkinek, aki szeretett volna saját számítógépet építeni, és segítettek is a gép felélesztésében. Magyarországon az akkor működő HCC Klub keretében számos gép készült el, valamint az első gépépítők között találhatunk még szép számú rádióamatőrt is. Talán egészen nyugodtan kijelenthetjük, hogy ahány gép, annyiféle kiépítés, az alapokat megtartva természetesen, bár sokszor előfordult, hogy az akkoriban tapasztalható áldatlan alkatrészellátásnak köszönhetően egyedi módosításokra is sor került.



A Homelab II terveit végül a testvérpárnak sikerült eladnia. A Boscoop nevű cég lett volna, ahol sorozatban gyártották volna a hazai piacra, de elegendő tőkéjük ehhez nem lévén végül a nagyobb szériás termelés elmaradt. A későbbiekben a Personal Agroelektronikai GT vette át a gyártást, de itt is csak kisebb példányszámról beszélhetünk, ami alatt néhány száz gépet kell érteni. A sorozatgyártásban készülő gép neve Aircomp 16 volt.

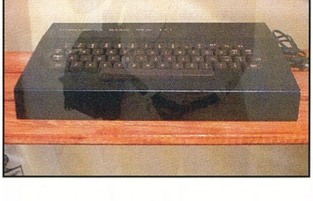
Nézzük át nagy vonalakban, mit lehet tudni a Homelab II/Aircomp 16 számítógép felépítéséről és tudásáról.

A gép szíve 4 MHz-en járatott Zilog Z80 processzor. Az Aircomp16-ban 16K RAM és 16K ROM található, a Homelab II-ben pedig éppen annyi RAM, amennyit a gép építője bele tudott rakni. A ROM-ban található a gépet működtető alaprendszer és a szokásos, elmaradhatatlan BASIC interpreter. Feltétlenül meg kell említeni, hogy a teljes szoftver, beleértve a BASIC-et is teljesen a Lukács fivérek alkotása, és rendelkezik jó néhány olyan tulajdonsággal, amelyik kiemeli az átlagból.

A másik dolog, ami szintén átlagon felüli a gépben, a 320*200 pontos felbontású grafika, amely bár csak fekete-fehérben működik, mégis több, mint amit a legtöbb hasonló korú házi számítógép fel tud mutatni. Még akkor is, ha a gép grafikai teljesítménye meglehetősen lassúcskának nevezhető.

Hasonlóan jókat a gép hangjáról nem lehet elmondani, a billentyűlenyomásokra pittyeg, van egy kis belső hanggenerátor, amely éppen arra elég, hogy el lehet róla mondani: van, de semmi több.

Perifériák tekintetében sincs nagy tobzódás. Megjelenítőnek használható rendes tv készülék illetve monitor, illeszthető a géphez soros és párhuzamos illesztő valamint analóg/digitális átalakító. Programok tárolására tetszőleges kazettás magnó alkalmazható. Természetesen, aki a gépet építette, és értett is



hozzá, nem csak összeforrasztotta az alkatrészeket, bármit megcsinálhatott...

Az Aircomp16-ost két külön sorozatban gyártották, teljesen eltérő minőségben. Az első széria fehér, talán leginkább szappantartónak nevezhető dobozba, míg a második széria fekete, lapos, akár jól kinézőnek is nevezhető dobozba került, mindkettő érintőfóliás billentyűzettel volt ellátva. Míg az első széria megbízhatóságával komoly gondok voltak, addig a második tulajdonképpen stabilnak nevezhető számítógép lett. Mindkét gépben közös azonban, hogy olyan áron kerültek forgalomba, mellyel a Lukács fivérek nem voltak megelégedve.

Ezért (is) megtervezték a Homelab III-at, melyet eredetileg saját gyártásúnak képzeltek el, ami aztán (ismételten csak) elegendő tőke hiányában meghiúsult. Ezért, az elődhöz hasonlóan úgy döntöttek, hogy legyen belőle KIT, amelyből bárki meg tudja építeni a saját gépét. A kapcsolási rajzot és az alkatrészszükségletet az akkoriban igen népszerű Ötlet Magazin 1984. júniusi számában lévő 16 oldalas BITLET mellékletben például közkinccsé is tették, majd később, számítógépes tábor keretében is építettek ilyen gépeket stb. A Homelab III az elődjével BAIC szinten kompatibilis maradt, de persze a nyelv bővült tovább. A hardveren is történt némi változtatás, de némi visszalépés is történt a gazdaságosságra való tekintettel, így pl. eltűnt a korábbi nagy felbontású grafika lehetősége.

A Homelab sorozat később még kibővült a 4-es szériával, ez 64K RAM-ot tartalmazott, lehetett hozzá floppyt kapcsolni, és lehetőség volt a CP/M operációs rendszer futtatására is. Ebből a gépből azonban csak nagyon kevés készült el, a megjelenésekor már a magyar piacon is könnyen elérhető Commodore-ral és társaival nem tudta felvenni a versenyt...

A BRAILAB. A Brailab nagyon fontos fejlesztés volt, melynek alapját a Homelab gépek (Homelab 5?) szolgáltatták. Segítségével a vak emberek is képesek voltak számítógépet használni. A beszélőrendszert a KFKI-ban fejlesztették a MEA 8000-es chipre épülő beszédszintetizátort alkalmazva. A rendszert Vaspöri Teréz és Arató András fejlesztette ki a Lukács testvérpár aktív közreműködésével. Ezekből a gépekből mintegy 400 darab készült, majd felváltotta őket a PC-s verzió, amikor már eléggé olcsón és tömegével be lehetett szerezni a nagyobb gépeket.

A HT1080Z ISKOLA-SZÁMÍTÓGÉP. A '80-as évek elején kiírták Magyarország első iskola-számítógép pályázatát. Ezen a pályázaton indult el a Híradástechnikai Szövetkezet a HT1080Z típusjelű számítógépével, mellyel meg is nyerte az első helyet. Ez akkor automatikusan azt jelentette, hogy állami megrendelést kaptak a gépek leszállítására, melyekkel sok középiskolát szereltek fel.

Maga a gép nem a Híradástechnika Szövetkezet saját tervezése. Az EACA cég Video Genie számítógép licencét vásárolták meg, amely pedig a Tandy Radio Shack TRS80 Model I klónja volt. A TSR80 1977-ben, a Video Genie pedig 1980-ban jelent meg, így elmondható, hogy a HT 1982-83-as megjelenésekor sok mindennek számított, csak korszerűnek nem. Esetleg nevezzük kiforrott technológiának. A TRS80-ról már esett szó itt a sorozatban, akkor elsiklottunk felette, most egy picit részletesebben ismerkedjünk meg a gép tudásával a HT révén.

A Video Genie alapfelépítésén a magyar tervezők alapvetően nem módosítottak, első ránézésre a HT és a VG külsőleg is ugyanúgy néz ki, az egyetlen árulkodó jel a felirat, még a billentyűzet is azonos, ami azért baj, mert a magyar ékezetes betűk meglelése kicsit körülményes - legalábbis azokon a gépeken, amelyek tudtak magyarul, tudniillik szerencsétlen módon az első szériás HT1080Z számítógépek még hírből sem ismerték az ékezetes betűket. Megjegyzendő, hogy a pályázati kiírás sem tartalmazott olyan feltételt, hogy a gépeknek tudniuk kell magyarul... Később természetesen a kritikákra hallgatva a HT-nél megtanították a gépeket a magyar ABC-re.

A gép belsejében annyi változás történt az eredeti géphez képest, hogy beépítésre került egy AY-3-8192 I/O vezérlő és hanggenerátor áramkör (ugyanezt használta a ZX Spectrum 128, Amstrad CPC és néhány más gép), melynek I/O portjait hátul ki is vezették a gépből.

Nézzük át nagy vonalakban az első szériás alapgép felépítését. A processzor ebben a gépben is Z80, 1,8 MHz sebességen járatva. A gépben 12K ROM és 16K RAM található. A ROM-ban a Microsoft Level II BASIC-je található, amelyet a HT az eredeti tervekkel együtt licencelt.

Grafikai területen a gép nem kápráztat el minket. Két karakteres üzemmódot tud, melyek közül az egyikben 32, a másikban pedig 64 karaktert ír egy sorban. Grafikus felbontása 48x128 képpont, fekete-fehérben. A rendelkezésre álló grafikus memória mindössze 1,5K.

A gép a beépített hanggenerátorral háromcsatornás hangkeltésre alkalmas, valamint ezen kívül még háromcsatornás zajgenerátort lehet aktiválni. A lehetőségekhez képest viszonylag jó minőségű hangokat lehet a HT1080Z-vel előállítani.



Perifériák tekintetében a HT nem volt túlságosan elkényeztetve, habár a lehetőségek megvoltak. A gépben beépített kazettás magnó szolgáltatja a háttértárat, de külső magnó csatlakozására is van lehetőség. További külső bővítési lehetőséget kínál a gépben egy S-100 alapú illesztőegység, melyre lehetett memóriabővítést, floppy drive-ot, vagy egyéb dolgokat kapcsolni. Valamint rendelkezésre áll a fentebb említett 8 portos I/O egység is. Tehát elmondható, hogy szinte akármi csatlakoztatható lett volna a géphez - ha lett volna hozzá mit csatlakoztatni.

A HT1080Z életciklusa alatt túl sok módosítás nem történt. Mint fentebb már említettem, megtanították magyarul (karakterkészlet szinten), 32, majd 64K RAM-mal építették az újabb szériákat, kijavítottak néhány hibát, és javult a beépített kazettás magnó minősége. Körülbelül ennyi.

A HT kínálatában megtalálható volt a HT2080Z számítógép is. Ez tulajdonképpen nem különbözik az 1080Z-től, legalábbis tudásában, viszont a gépben belül eredeti (!!!) Tandy alkatrészek voltak. A gyártással kapcsolatban itt megemlítendő, hogy az első szériás gépek fő alkatrészei is Tajvanon készültek, és itthon csak összeszerelés történt. Illetve, mint a 2080Z esetében látható, néhány eredeti gép is érkezett, melyekre más címke került, no meg persze a belsejébe a hanggenerátor.

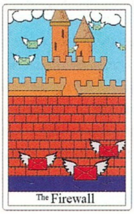
A HT széria következő állomása lett volna a 3080c jelű számítógép, mely az elődökhöz képest jelentős változásokat tartalmazott. Maradt benne a Z80 proci, de 64K RAM és 48K ROM került bele, kibővített billentyűzettel látták el, grafikája színesre változott, a gépnek több bővítési lehetősége lett (többek között az akkoriban már elterjedt Commodore 1541-es floppy drive-ot is hozzá lehetett csatolni), bővített BASIC-et kapott, de ami a legérdekesebb, hogy egy segédprogrammal teljes értékű (!!!) ZX Spectrum 48K üzemmódra lehetett állítani.

A HT ezt a gépet indította a második iskola-számítógép pályázaton, ahol nagyon jó ajánlást is kapott. Viszont akkor már sokkal olcsóbban megérkeztek hazánkba a Commodore 16 és Plus4 gépek, melyik a pályázaton szintén szerepeltek, az iskolák pedig főképp inkább azokat választották (tudniillik a második pályázaton már nem központi beszerzés volt, hanem a gépek csak ajánlást kaptak). És ezzel a HT pályafutása több más hazai gyártású géppel együtt véget is ért. ■ **Brazil**



TŰZFALAK

> Vírusok, férgek és társaik - várjuk felkészülve őket!

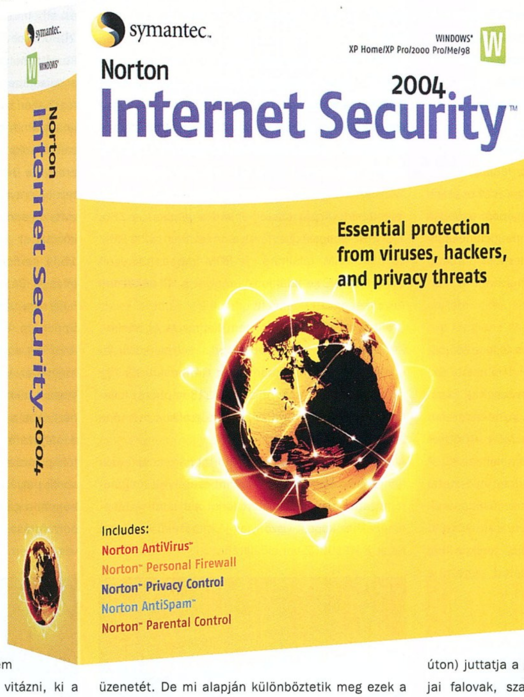


Ha egyszer fogjuk magunkat, és fellépünk az internetre, azonnal virtuális háborús övezetbe jutunk. Férgek, hackerek, vírusok és egyéb cukorfalatok agresszív támadásainak tesszük ki gépünket. Hogyan működnek ezek (illetve ők), és miként védekezhetünk ellenük?

Nap, mint nap beszámolókat hallhatunk különböző informatikai merényletekről, újabb vírusok felbukkanásáról, szoftverlopásokról és egyéb, ilyen területen elterjedt szaftos pletykákról. Minden laikus szemszögében a hackerek (vagy crackerek – a különbözőségükről most nem szeretnék vitát nyitni eme oldalakon) valami olyan csodalények, számítógépes guruk, akik valami isteni hatalommal megáldva képesek bárhova bármikor belépni, és onnan pénzt, adatokat lopni, esetleg „poénos" információkat hagyni. Lehet, hogy van benne valami, és tényleg hatalmas tudásúak, de az, hogy valahova be tudnak jutni, nem egészen az ő érdemük. Ők gyakorlatilag csak kihasználják azt a töméntelen hibát és lehetőséget, amit az egyes rendszerek terített asztalon kínálnak nekik, szakembereknek – mert el kell ismernem, ők szakemberek. Most nem azokra a tinédzserekre (ők azok a bizonyos script kiddie-k) gondoltam, akik úgynevezett hátsó kapu (backdoor) programokkal betörnek egy-egy számítógépbe, hanem azokra, akik ezeket a hátsó kapu programokat írják. Ezt a szálat itt most le is szeretném gyorsan zárni, a végtelenségig lehet vitázni, ki a szaki, ki nem, ki a hacker, ki nem.

Térjünk rá kicsit a módszerekre. Aki végig követte a Hálózatok rovatomat a CD mellékleten, azok már kapizsgálhatják a következőket. Minden hálózaton tartózkodó számítógép (akár a helyi hálózaton – LAN –, akár az interneten) rendelkezik egy „rendszámmal", amelyet a szakik IP címnek neveznek. Eme cím alapján tud két, vagy több gép egymással kommunikálni: a küldő gépezet egy elküldött adatcsomagba (melyben az üzenet is szerepel) beírja a célszámítógép IP címét, és a csomag ez alapján talál el a vevőhöz.

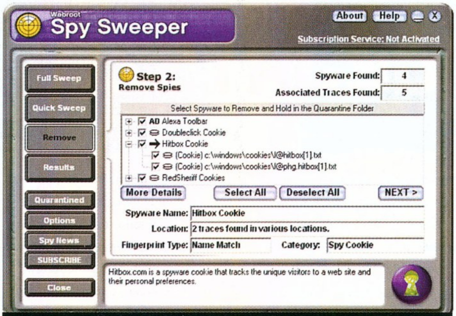
Igen ám, de mi a helyzet akkor, ha például a neten böngészünk egy weboldalt, és ugyanebben az időben irc-n beszélgetünk valamelyik haverral? Mindkét alkalmazás a saját gépünknek küldi az adatcsomagokat: a böngésző megkapja a weblap adatait, irc kliensünk pedig a haverunk épp elküldött üzenetét. De mi alapján különbözteti meg ezek a progik, hogy melyik csomagot melyiknek szánták?



A BŰVÖS SZÓ A PORT. Minden hálózatos program használat közben igényel egy (vagy több) portot. Ennek segítségével, ha az IP címünk alapján a gépünkre érkezik egy adatcsomag, bizonyos eljárások megnézik, hogy a csomag melyik portra van irányítva, és gépen belül oda küldik. Amelyik program ezt a portot figyeli, az megkapja az üzenetet, és feldolgozza. Ennek köszönhetően a csomagon belül nem kell megnevezni az alkalmazás nevét és egyéb azonosítóját, elegendő csupán az általa használt portot. Gyakorlatilag 65 536 port áll egyszerre rendelkezésünkre. Legjobb tudomásom szerint nem létezik rá szabvány, melyik alkalmazás melyiket használhatja, ám kialakultak szokások (azaz de facto szabványok: nincs leírva, de mégis mindenki így használja). Így például a 21-es porton a file-átvitel (FTP – File Transfer Protocol) történik, a 25-ösön az e-mail küldése (SMTP – Simple Mail Transfer Protocol), a 80-ason pedig a weboldalak jönnek át böngészőnkhöz és így tovább.

Ha valamelyik hacker be szeretne jutni gépünkre, elsőként megszerzi az IP címünket. Ez általában nem okoz gondot. Következő lépés, hogy kikutatják, hol van úgynevezett nyitott port. Nyitott porton azt kell érteni, hogy az általuk elküldött csomagba írt portra egy alkalmazás válaszolt. Többnyire ismerik, hogy melyik alkalmazás melyik porton dolgozik, és ami a lényeg: ezeknek az alkalmazásoknak melyek a gyengeségeik. Kifognak egy ilyen gyenge alkalmazást, az általa nyitott portra olyan üzenetet küldenek, mellyel meghülyítik a programot, és ezáltal az kiszolgáltatja gépünket a hackernek.

Egy másik útvonal, hogy az ilyen „gyenge" alkalmazást maga a hacker (közvetlen vagy közvetett úton) juttatja a gépünkre. Ezek a programok a trójai falovak, szakszóval trojanok. Nevüket onnan kapták, hogy úgy vágja át a felhasználót, mint Szergej egy csapásra az ölnyi fát... bocs, pontosabban, mint görögök a trójaiakat azzal a bizonyos falóval: elküldenek egy jópofának tűnő programot (például e-mailen ilyen szövegekkel, hogy „Nézd



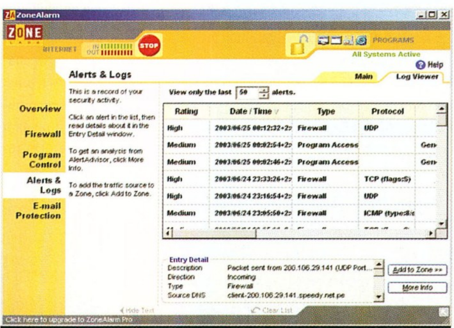
SpySweeper, trojanok és kémprogramok rémálma

meg, tök jó!"), amely lefuttatva valóban mókás, ám eközben egy alprogramot indít el. Ez az alprogi a mi kedves ellenségünk: beépül a rendszerbe, minden bootoláskor ő is elindul, nyitva tart egy portot (azaz az erre a portra érkező üzenetekre ő fog válaszolni), melyen keresztül a program írója azt csinál a gépünkkel, amit akar – pontosabban, amire az alprogram képes.
Mit tehetünk ellenük? Az egyik rendkívül fontos lépés az állandó frissítés. Oprendszerünkben és még a megbízhatónak hitt alkalmazásainkban is sajnos számtalan olyan hibalehetőség van, melyek segítségével illetéktelenek férhetnek gépeinkhez. Ezeket a lyukakat utólag, patch-ekkel és update-ekkel tudjuk kijavítani, melyeket (jobb esetben) a szoftverkészítő cég igyekszik minél hamarabb kiadni – ha már egyszer elkövette a baklövést.

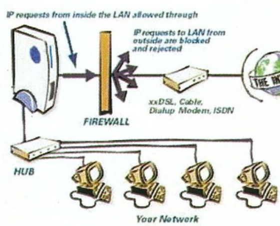
Második lépés, hogy nem fogadunk el ismeretlentől semmilyen programot, e-mailben csatolt file-t és a többit. Nem kell azonnal vádaskodnunk, manapság szinte biztos, hogy nem szándékosan küldte: a megfertőzött gépe automatikusan küldi ezeket az üzeneteket, sőt, az is lehet, hogy a feladó címét a „vírus“ egy teljesen más listából bogarászta ki.
Ha már megemlítettem a vírusokat, erről is szólnék pár mondatot. A számítógépes vírus a definíció szerint olyan program, amelyik más file-okba beépülve szaporodik, emellett a rosszakaró író szándékától függően cselekszik. Manapság már nemigen divatosak konkrétan ezen az elven működő programok. Ha mégis vírusról beszélünk, akkor ezen az összefoglaló néven említjük a kártékony programokat. Ezen belül léteznek a már említett trojanok, illetve a férgek (worm). Utóbbiak önműködő trojanok, melyek általában teljesen automatikusan küldik magukat tovább e-mailben az interneten keresztül, illetve épülnek be a rendszerbe a már szintén említett lyukakon keresztül. Gyakorlatilag ez manapság a legveszélyesebb kategória, ám ha mindenki rendszeresen frissítené szoftvereit, nem történne gond.
Visszatérve e kis kitérőről, lássuk, mi a harmadik védekezési lehetőségünk. Az aktív védelem, azaz vértezettel és pajzsokkal felszerelkezve várjuk támadóinkat. Két fő lehetőségünk van ezen belül: az antivírusok és a tűzfalak.
Előbbiek folyamatos frissítésre szorulnak, ugyanis nap, mint nap több tucat új kártékony kód jelenik meg, melyre a vírusirtók készítői szinte azonnal reagálnak. Általában úgy működnek, mint az oltások: a frissítés során kapnak egy, a víruskódra egyértelműen utaló mintát, amelyet megtanulva gépünk védetté lesz ellenük.
A tűzfalak „csöppet“ másképp működnek. Ezek kizárólag a portokon csücsülnek, és éles szemmel lesik az adatforgalmat. Ha egy általunk nem engedélyezett portra érkezik csomag, azonnal megállítják, és eldobják. Ebből kifolyólag az illetéktelen emberkék által küldött aljas csomagok azonnal fennakadnak eme szűrőn, sőt, ha már bejutott egy kis cukorfalatka, az sem tudja váratlan üzenetekkel magára vonni a figyelmet. Látható, hogy a tűzfalakat elméletileg nem szükséges frissíteni. Ha mégis kiadnak hozzá update-et, az két okból lehetséges: vagy a hackerek kitaláltak valami új technológiát, amelyik másfajta megfigyelési módszert igényel, vagy maga a tűzfal volt hibás, és ezt a hibát kellett befoltozni.
Véleményem szerint azok a jó tűzfalak, melyek telepítés után azonnal letiltanak minden be- és kiáramló adatforgalmat. Ha mégis próbálkozik egy alkalmazás (például a böngészőnk), azt manuálisan engedélyezhetjük: a tűzfal kiírja, mi kezdeményezte az adatforgalmat, és hova akar küldeni adatcsomagot. Azoknak ajánlom a tűzfalat, akik közvetlenül vannak rákötve a netre, és valóban olyan fontos információkat tárolnak a gépükön, melyek igencsak kényes eseményeket idézhetnek elő idegen kézben.
Akik megosztott internetet használnak, valamivel kedvezőbb a helyzetük. A router működéséből kifolyólag mini-tűzfalnak is felfogható: kizárólag a belső hálózatról induló „kérésekre“ érkező válaszokat tudják továbbítani. Nézzünk egy példát. Tegyük fel, a LAN-on (Local Area Network – Helyi hálózat) lévő gépünkről meg szeretnénk nézni egy weboldalt. A gép küld egy kérőcsomagot a net felé, a routerünk ezt átcímezi (hogy ő legyen az internetoldalon a leendő célállomás, ne pedig a LAN-on lévő gép – annak IP címe úgysem látszik kívülről), és elküldi a webszervernek. A szerver a válaszban elküldi a weboldalt a routernek (mivel a router önmagát adta meg, mint célállomás). A router tudja, melyik gép kérte a kérést, és neki továbbítja a választ, vagyis a weboldalt. Ha valaki illetéktelenül próbál eljuttatni a helyi hálózatunk egyik gépére egy adatcsomagot, a router a kapott adatot nem tudja, kinek kell továbbítania a LAN-on belül (mivel nem érkezett rá kérés), ezért eldobja. Az már más kérdés, ha egy trojan kérte ezt a csomagot valamelyik belső gépről – ebben az esetben a weboldalas példa játszódik le egy másik porton keresztül.

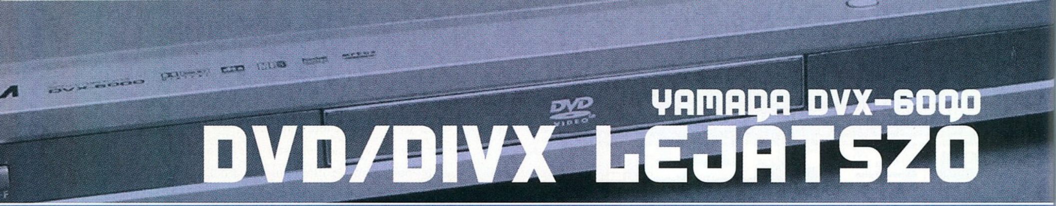
Antivírus programot mindenkinek egyértelműen ajánlok, ugyanis ezek célirányosan (minták alapján) szűrik a cukorfalatkákat. Amint elkapnak egyet nem csak nekünk, hanem másoknak is könnyebbséget okoznak: legalább a mi gépünkről nem fog tovább terjedni.

Végül A Tanács, melyet nem lehet elégszer elismételni: frissíteni, frissíteni, frissíteni – csakis hiteles forrásból! ■ **Dudi**



Free ZoneAlarm, az ingyenes t?zfal





YAMADA DVX-6000 DVD/DIVX LEJÁTSZÓ

› **Info:** Case Hungary Kft. **Tel.:** www.case.hu

Egyre több olyan asztali DVD-lejátszó kerül az üzletek polcaira, amellyel már MPPEG4 formátumú filmeket is le tudunk játszani. Kíváncsiságunkat enyhítendő beszereztünk egy ilyen képességű készüléket, a Yamada DVX-6000-est.

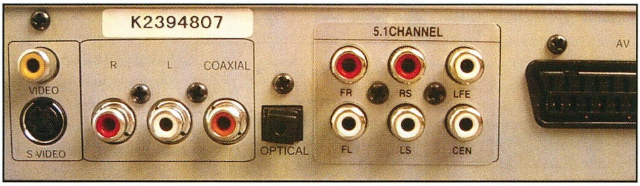
A DVX-6000 a mostanában trendinek (Brazil hogy utálja ez a szót!) számító extra lapos kivitelű készülékházzal büszkélkedik. Az előlapon (szép tükrös) csak a hálózati bekapcsoló gomb található, a többi kezelőszervet a lecsapott felső élen találjuk. A készülék műszaki megvalósítása egyébként - a gyártási helyét is figyelembe véve - meglepően jónak mondható. A lemeztálca a legnevesebb gyártókat megszégyenítő suttogással nyílik és csukódik, és teljesen kiadott állapotában is atomstabilan áll. Lejátszás közben alig hallani valamit a fejmozgató mechanika hangjából, mindemellett még a legócskább, kétfilléres lemezre írt anyagot is képes elolvasni. Szintén jó pont, hogy több órás üzem után sem tapasztaltam különösebb melegedést.



A DVX-6000 szolgáltatásai igen meggyőzők. A dobozán felsorolt formátumok és lemeztípusok majd mindegyikével sikerült közelebbi kapcsolatba hoznom. A gyárilag préselt lemezek mellett tökéletesen olvasta a CD-R/RW, a DVD+R/RW és a DVD-R lemezeket (DVD-RW sajnos nem volt kéznél). Hibátlanul lejátszotta a DVD-t, az audio CD-t, a VCD-t és az SVCD-t is. Egy JPEG képekkel teli lemezbe is belenéztem, megjelenítési hibát ott sem találtam. Az MP3 CD-lejátszás már érdekesebb mutatvány volt, hiszen a számok címeit csupa nagybetűvel, ékezetek nélkül jelenítette meg. Az MP3 állományok 128, 160 és 192 kBit-es CBR formátumúak voltak, gond egyikkel sem volt (a VBR-t nem szeretem, nincs is ilyen MP3-am, de szerintem azzal sem lehet gond). ID3-tag kezelés nuku.

A Yamada 6000-es DivX/XviD lejátszási képességére igen kíváncsi voltam. Tudom, hogy manapság már szinte válogatni lehet az MPEG4-et is támogató lejátszók között, ráadásul erre a témára már a márkás gyártók (pl. Philips) is rávetették magukat. A teszt firmware frissítéssel kezdődött. A Umax német weblapján egy egészen újat találtam, amelyet a leírás szerint "telepítettem". Ezután a gép működése sokkal stabilabb lett (a frissítés előtt fagyogatott rendesen), és pár újdonság is elérhető lett (pl. 16x-os gyorskeresés MPEG4 alatt). Az auto-zoom funkció is megmutatta magát, így már nem csak a 720 pixeles, vízszintes felbontású anyagok értek a képernyő széléig, hanem az ennél "keskenyebbek" is. Egyik jó barátom hegesztett egy tesztlemezt, amelyen ugyanaz a filmrészlet szerepelt három különböző felbontásban. Mindhárom esetben teljes képernyős megjelenítés volt az eredmény (előtte a képernyő közepén, változó méretű fekete keretben jelentek meg). A függőleges képaránnyal sem volt semmi gond (mondjuk, nem is lehet). Rettenetes méretű DivX gyűjteményemben (kb. 15 lemez) szerencsére találtam mind a négy fajta codeckel kódolt filmet, így rendesen le tudtam tesztelni a lejátszó tudását. Megjelenítési gondot egyik esetben sem tapasztaltam, simán mentek a DivX 3.11, 4, 5 és az XviD kódolású filmek is. A legtöbb lemezemen MP3-ban kódolt hang van a filmek mellé muxolva, de találtam két AC3-as hangú lemezt is. A lejátszó ezekkel is gond nélkül megbirkózott. Elvileg más formátumú hang is szerepelhet (pl. Ogg Vorbis) az ilyen lemezeken, de mivel a legtöbbször úgyis MP3 vagy AC3 kódolású hangot tesznek a filmekre, ezért ezekkel nem próbálkoztam (nincs is).

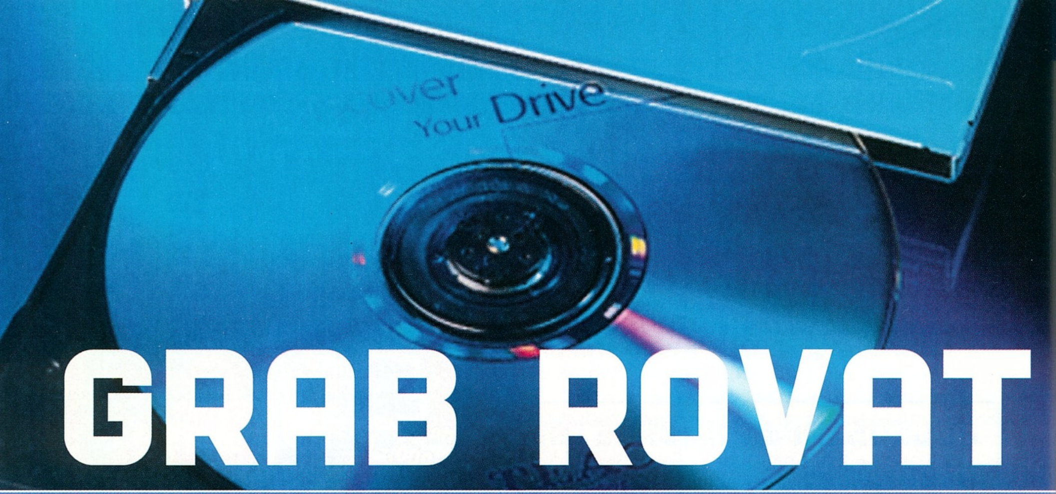
Na, de mi van a feliratokkal? A kérdés jogos. A gyártó gőzerővel dolgozik a DivX/XviD filmekhez használt, szöveges formátumú feliratfájlok (.srt, .sub) tökéletes kezelésével kapcsolatban. A lejátszó egyelőre csak az srt formátumú file-okat jeleníti meg (a file nevének egyeznie kell a film nevével, és ugyanabban a könyvtárban kell lennie), de az ékezetes betűk helyett valami egészen vad dolgot tesz ki a képernyőre. A betűk méretével is gond van (picik), a pozicionálásuk sem tökéletes (belelógnak a kép aljába), és nem ártana egy vékonyka fekete körvonal sem köréjük, mert az esetek 95%-ban teljesen beleolvadnak az alattuk levő képbe. Ezeket a hibákat persze idővel kijavítják, és akkor a DVX-6000 tökéletes multimédia lejátszóvá válik. ■ SAKMAN



OKTÓBERI ELŐFIZETÉSI AKCIÓNK NYERTESEI

DVD (BTC D1648D DVD-ROM)		Haegemonia PC-CD ROM	
Farkas Tamás	Halimba	Comsolvings Kft.	Budapest
Gergely Péter	Budapest	Kükedi Gábor	Velence
Szloboda Gusztáv	Budapest	Jánosi Norbert	Rád
Novák István	Gyömrő	Koczka A. Dóra	Romhány
Wolff Lajos	Budapest	Balog János	Heves
Csibi László	Budapest	Tóth Csaba	Polgár
Hegedűs Ferenc	Keszthely	Kovács István	Szolnok
Mészáros Zoltán	Budapest	Bocz Róbert	Dombóvár
Kálmán Albert	Veresegyház	Gábor Zoltán	Budapest
Márta László	Szigetcsép	Schöffer Péter	Zalaszentgyörgy

JELENSZÁMUNK HIRDETŐI

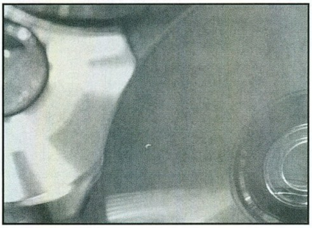


GRAB ROVAT

DVD+R KÍNÁLAT. A múlt hónapban többé-kevésbé kitárgyaltuk, hogy DVD-R lemezekből mit érdemes megvenni, kipróbálni. A DVD+R(W) lemezekkel folytatjuk. A helyzet sokban hasonlít (nem szabad meggondolatlanul vásárolni), de némileg egyszerűbb. Ugyanis a DVD+R(W) szabvány eleve modernebb, letisztultabb koncepció a DVD-R(W)-hez képest. Nem szabad elfelejteni, hogy amíg a DVD-R lemezek esetén a 2x-es írási sebesség csupán az 1x-es szabványú lemezek kvázi megerőszakolásával született, addig bizony a DVD+R(W) szabvány egyszer írható változata, a DVD+R már kapásból 2,4x-es írási sebességgel debütált. Habár ezek a lemezek 2,4x-es sebességgel írhatók PC-s meghajtóban, a DVD+RW kompatibilis asztali felvevők természetesen 1x-es sebességgel írják ezeket a korongokat. Sőt, a DVD+R(W) szabvány különlegessége, hogy a lemez újraírható változata előbb került piacra, mint az egyszer írható, ráadásul az újraírás is egyből 2,4x-es belépő sebességgel indult. A helyzet különös pikantériája, hogy a DVD+R lemezek előállítása könnyebb, gyorsabb és olcsóbb, mint a DVD-R lemezeké, mégis utóbbi az olcsóbb - legalábbis mifelénk (az újdonság varázsa, ugyebár). Félhivatalos információmorzsák szerint sok gyártó egyértelműen a DVD+R lemezeket gyártaná szívesebben, de jelenleg még mindenki - aki érdemben szeretne a piacon maradni - kénytelen gyártani mind a két szabványcsoport lemezeit. Mire ügyeljünk a DVD+R lemezek vásárlásánál? Ugyanúgy kell figyelnünk a gyártókódra - főleg az olcsó, no name, vagy ismeretlen márkajelzésű lemezek esetén. A 4x-es RICOHJPN kóddal ellátott lemezek a legjobbak, a 4x-es Philips (és persze a Ricoh) lemezek is ilyenek, a 8x-os Plextor PX-708A íróval (főleg a legújabb firmware változattal) ezek a korongok akár 8x-osan is megírhatók! Vigyázat, vannak 2,4x-es RICOH kóddal készült lemezek is, ezek természetesen nem írhatók 4x-esen és 8x-osan (de ettől még jók!). Ha márkajelzés alapján szeretnél vásárolni, akkor megbízhatók a Maxell, TDK és Primedisc lemezek is. A Sky Media DVD+R lemezekkel eleinte volt egy kis gond (amíg a svájci cég saját DVD+R gyártósorai nem indultak be, addig mással gyártatták a DVD+R lemezeiket, és becsúszott néhány gyengébb széria). Ma már teljesen jó az összes DVD+R lemezük, főleg a RICOHJPN és SMM gyártókóddal készült lemezeikből érdemes bespájzolni. A Ritek cég is gyárt DVD+R lemezeket, korongjaik számos no name termék és ismeretlen márkanév mögött bújnak meg, változatos minőségben: az írható CD lemezekhez hasonlatosan láthatunk tőlük nagyon jó és nagyon rossz lemezeket is. A CMC-re ugyanez vonatkozik: rengeteg olcsó (és rossz) lemezt is gyártanak, de ugyanakkor az Imation cégnek is begyártanak (jóval kellemesebb minőségben). Az újraírható DVD+RW lemezekkel egyelőre még nem érhet meglepetés, ugyanis kevés tényleges gyártó van a piacon: bátran meg lehet venni a Philips, Primedisc, Maxell, TDK, Ricoh, Packard Bell, Verbatim lemezek bármelyikét: ugyanaz a JÓ termék lapul minden csomagolás alatt (bár a CD-RW lemezekhez hasonlóan itt becsúszhat egy-két nyűgösebb sorozat még a Mitsubishi és a Ricoh gyártósorairól kikerült lemezek közé is). A no name kategóriában egyelőre még nem bukkantak fel az újraírható DVD+RW lemezek, talán nem véletlenül (egyelőre a technológia drága, és kevés valódi gyártó van). Jobb ez így.

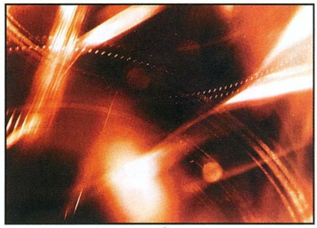
ÉLETTARTAM: A DVD JOBB? Kedvenc olvasói kérdésem: melyik megbízhatóbb hosszú távra? A CD vagy a DVD? Én egyikre se mernék mérget venni. Az írható CD-t annak idején úgy harangozták be, hogy évszázadokra (a programok elöregedési tempóját figyelembe véve informatikai szempontból gyakorlatilag az örökkévalóságig) nyújt megbízható adattárolást. Az előzetes laboratóriumi vizsgálatok és a valóság gyakorlati tapasztalatai azonban nem mindig (talán sohasem?) fedik egymást, így hamar szembesülhettünk a CD-R lemez halandóságával. Kicsit lejjebb majd még írok a mai lemezekhez ajánlott írási sebességekről (bizony, ez is befolyásolhatja a korongok élettartamát!), de az eredeti kérdésre ez bizony még nem ad választ. Szerintem az írható DVD lemez nem sokkal megbízhatóbb adattároló, mint a CD-R. Nem egy olyan - másfél éve megírt, márkás - DVD-R lemezemet kellett már újra kiírni, leváltani, amelyen egyetlen karcolás, sérülés sem volt, mégis nagy nehezen tudtam csak visszanyerni róla az adatokat. Igen, tudom, a DVD-írás csak most kezd kiforrni, de azért nem ezt vártam volna. Az asztali DVD-Video lejátszókkal való kompatibilitási gondok rémálomszerű helyzetéről ne is beszéljünk. Egy lemez haldoklását az asztali lejátszókban vehetjük észre a legjobban - ami a DVD-Video korongok esetében jó tesztelési metódus, na de mit tehetünk az adatokkal teleírt DVD-ROM lemezeinkkel? Vigyázzunk rájuk! Bárki bármit mond, sokkal érzékenyebbek a koszra, karcolásra, porra, mint a CD-R lemezek. Ne tartsuk papírtokban és lapozós tartókban a DVD lemezeket! Kivételkor és berakáskor finom csíkokat karcolunk, maszatolunk a lemez felszínére, ez az egyik legrosszabb módja a lemez tárolásának! Ha piszok, por kerül a lemezre, ne kezdjük el rögvest a ruhával dörzsölgetni, néha egy kis sűrített levegő (vagy egyszerű fújás) többet segít, mintha zsíros kézzel széttunkolnánk a reggelit a lemez teljes felszínén.

DVD+R 9 HELYETT DVD+R DL. A múlt hónapban olvashattál a kétrétegű DVD+R lemezek bejelentéséről. A legelső információk szerint a kétrétegű



DVD+R korongok a "DVD+R 9" elnevezést kapták volna, de a legfrissebb hírek szerint "DVD+R DL", azaz "Dual Layer" lesz az új formátumú korongok elnevezése. Most már tudni lehet, hogy körülbelül 2004 tavaszán (április, május környékén) jelenhetnek meg az első DVD+R DL kompatibilis írók, addigra a DL lemezek is forgalomba kerülnek. Természetesen ezek az előzetes bejelentések komoly fenntartásokkal kezelendők, ugyanis a kompatibilitási tesztekről, illetve ezek eredményeitől függ, hogy mikor kerülhetnek a boltokba az új formátumú lemezek és írók - tényleges adatokat ezekről azonban még nem kaphattunk. Minden bizonnyal a következő CeBIT kiállításon már működő DVD+R DL íróval (és lemezekkel) demonstrálnak majd a DVD+RW Alliance standján, de addig még sok minden történhet. Sokan azt gondolják, hogy a DVD+R DL (és az ezzel párhuzamosan fejlesztett kétrétegű DVD-R) megjelenésével a gyári, DVD-9 formátumú DVD-Video kiadványok másolása leegyszerűsödik, azonban nem szabad elfelejteni, hogy két rétegre bontott (két rétegre authorált) DVD-Video állományszerkezetben egyedi jelek utasítják a lejátszót, hogy mikor kell réteget váltania - nem biztos, hogy olyan könnyen reprodukálható lesz a két rétegre osztott DVD-Video állományrendszer az írható lemezeken.

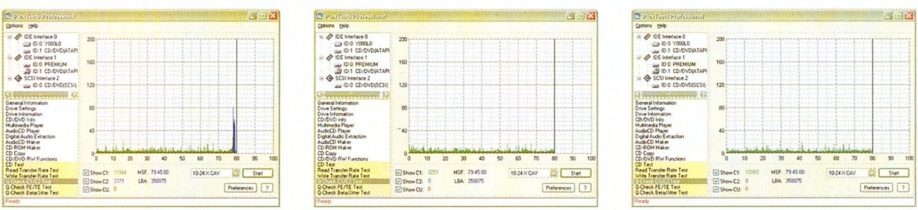
BYE-BYE LASSÚ ÍRÁS? Nagyon sokan kérdezitek, hogy érdemes-e, és lehet-e egyáltalán a mai (48x-os írásra optimalizált) lemezekre lassan írni? Az elmúlt években jómagam is mindig arra figyelmeztettem a rovat olvasóit, hogy nem feltétlenül kell, sőt, nem is szabad az írónk (és lemezünk) lehető legnagyobb sebességét kihasználni. Főleg akkor kell figyelni, amikor Audio CD-t írunk. A legtöbb olcsó író repertoárjában már nem is szerepelnek a leglassabb 1x-es, 2x-es és 4x-es írási sebességek (az újraírás más tészta, annak ehhez semmi köze, tehát sok írónál előfordulhat, hogy ugyan 8x-nál lassabban nem tud CD-R lemezt égetni, de megfelelő CD-RW lemezt képes 4x-esen írni). Sokan azt nehezményezik, hogy már az új Plextor írók (köztük a legújabb Plextor Premium) sem ajánlják fel az 1x-es írási sebességet. Nos - hogy konkrét példánál maradjunk - a Plextor Premium író csak akkor fogja felajánlani az 1x-es tempót, ha olyan lemezt helyezünk bele, amelyet az író megfelelőnek talál az 1x-es íráshoz! A manapság kapható lemezek többsége ugyanis rosszabb minőséget adna az 1x-es sebességű írás után, mintha 4x-esen írtuk volna meg! Még ha nem is zenei, hanem "csak-" adatokat tartalmazó CD-ROM lemezt írunk, akkor sem ajánlatos figyelmen kívül hagyni azt a tényt, hogy a modern lemezek nem feltétlenül az alacsony írási sebességnél adják a legjobb végeredményt, ugyanakkor az sem biztos, hogy célszerű 48x-osan írni ugyanezeket a lemezeket. Saját tesztjeim szerint a ma kapható, új CD-R lemezek kb. 16x-os, 24x-es írás után adják vissza az optimális jelszintet, azaz ha ennél lassabban, vagy gyorsabban írjuk őket, akkor (mindkét esetben) az adatok dekódolási minősége romlik majd a visszaolvasás során. A zenei lemezek esetében - még ennek fényében is - inkább a lassabb írás javasolt (4x-es vagy 8x-os), ugyanis az Audio CD sajátos jelrendszerének "köszönhetően" a dekódolás feltételrendszere merőben más, mint az adat CD-ROM korongok és CD-ROM meghajtók esetében (erről nagyon-nagyon sokat írtam már a Grab rovat hasábjain). Ráadásul a zenei lemezeknél az analóg lejátszási környezet (a hallgatásra használt eszközök: a lejátszó, az erősítő és hangfalak stb.) és a szubjektív megítélés is képbe kerül: itt újra csak azt tudom tanácsolni, hogy találjuk meg azt a lemezt és azt az írási sebességet, amely személy szerint megfelel (nem mindenki vájt fülű - szerencsére). A mellékelt ábrán látható, hogy egy 48x-os írásra ajánlott (márkás) lemez 8x-osan és 32x-es írás után több C1 hibát tartalmaz, mint amikor 24x-esen írtuk meg: a CD-ROM olvasókban történő visszaolvasás ugyanezt igazolta (ez a lemez volt a leggyorsabban beolvasható image állományba).



ASZTALI LEJÁTSZÓK, DVD, MP3. Szintén favorit a kérdezők körében, hogy az MP3 állományokat támogató asztali lejátszók miért nem ismerik fel azokat a DVD lemezeket, amelyeken MP3 állományok vannak (PC-s fájlrendszerben, tehát DVD-ROM formátumban). Az ilyen lejátszók többsége sajnos a fizikai adathordozó detektálása alapján keresi a megfelelő logikai formátumot. Magyarán csak akkor keres PC-s fájlrendszert (MP3 állományokat) a lemezen, ha CD lemezt érzékel. Ha viszont DVD lemezt helyezünk be, akkor azt feltételezi, hogy DVD-Video korongot próbálunk megetetni vele: ha ilyenkor nem talál DVD-Video állományokat, akkor ebben az esetben már nem próbálja meg a lemezen található állományrendszert másképp értelmezni. Az ilyen lejátszókban tehát csak CD-re kiírt MP3 gyűjteményünket tudjuk használni, a DVD-re archivált MP3 fájloknak nem sok hasznát vesszük (ebben az esetben). Természetesen vannak olyan lejátszók, amelyek képesek az ilyen lemezek értelmezésére is, és bizony, az ilyen hiányosság a belső program (BIOS) frissítésével orvosolható (lehetne), de hogy melyik gyártó melyik lejátszója alkalmas az ilyesmire, azt érdemes inkább a boltban, a vásárlás előtti teszttel kipuhatolni.

PPÉTER

48x-os lemez minőségi vizsgálata írás után



8x-os írás után — 24x-es írás után — 32x-es írás után



HARDVER FÓRUM

Sziasztok! Mesélek egy történetet. Elhalad a versenyző a boltba, mert kinőtte a winchesterét. Most a merevlemezek ugye nem annyira drágák, nem érdemes kicsit venni, legyen mondjuk egy 160 gigás, új technológia, 2, vagy 8 MB cache, 7200-as fordulatszám, a gyártmány egyelőre legyen mindegy. Megvan a kis aranyos, versenyzőnk hazaszalad, és azonnal üzembe is állítja. Pontosabban állítaná... merthogy ugye DOS alól ekkora winchestert se partícionálni, se formázni nem lehet. Sebaj, mondja hősünk, éppen ideje a jól bevált Windows 98-ról XP-re váltani, majd az megoldja. Uccu bele a gépbe a telepítő lemez, indul is az XP telepítés, felkúszik az oprendszer szépen. Szépen, lassan... pedig az ember azt várná, hogy egy ilyen korszerű winchesteren pörögnek majd az adatok ész nélkül. Na, majd meglátjuk. Telepítés kész, oprendszer indul... mint a csiga, olyan lassú, a boot egy örökkévalóság, az ablakok lassan nyílnak, az eszközkezelőben a winchester csak PIO módban megy, DMA egy szál se, egyszóval valami nem jó. De mi? Kábelvizslatás, jumperelés, semmi változás, a winchester gyártójának, valamint azok családtagjainak meglehetősen obszcén emlegetése, de semmi nem segít. Nem baj, majd segítek én. Ott a nagy baj, hogy az XP alapértelmezésben az NTFS fájlrendszert használja szűz winchesterre történő telepítés esetében. Az NTFS igen megbízható, stabil fájlrendszer, ezzel szemben lassú. Saját tapasztalataim szerint a FAT 32 azonos konfigurációban legalább 30 százalékkal gyorsabb. Mit lehet tenni? A dolog rém egyszerű. Le kell tölteni a gyártó honlapjáról a merevlemez-installáló programot. Maxtor esetében ennek a neve Maxblast 3. Letöltés után a program csinál egy bootlemezt, a gépet erről indítva bármilyen fájlrendszert, bármekkora partíciót létrehoz, formáz stb. Ott tartottunk tehát, hogy barátunk elégedetlen lévén az NTFS lassúságával, letölti a megfelelő programocskát, bootol a lemezről, kiválasztja a FAT 32-es fájlrendszert, csinál - jó magyar szokás szerint - 6-8 partíciót, milyen jó lesz majd az a sok partíció később! XP install, felszalad az oprendszer sitty-sutty, végre a sebesség is megfelelő, megvan a DMA-mód is. Hősünk boldog, egészen addig, amíg... amíg kiderül, hogy az egyik partíció kicsi lett, a másik meg túl nagy. Sebaj, a haver ajánlott egy tuti programot, azzal majd jól átfésülöm a partíciókat, mondja, oszt ripityom. Jön is a mágusos program - a nevét nem írom le, mert nem akarom egyébként is túlterhelt bíróságaink munkáját még egy sajtóperrel is szaporítani. Indul a partíciófésülés, ez nagyobb lesz, ez meg kisebb. Nem lesz. Ezt a mágusos programot egész nyugodtan be lehetne íratni Roxfortba, hadd tanuljon valami jobb varázslatot Harry Potterrel együtt. Sem az új partíciók, sem a régiek sincsenek már meg, természetesen a partíciókon található adatokkal együtt költöztek a cyber-vadászmezőkre. Óriási szerencsével, egy igen hasznos program, a GetdataBack segítségével néhány napi szorgos munkával az adatok talán visszanyerhetők. Talán. Én azt kívánom magunknak, hogy a cigarettagyár monogramjával azonos kezdőbetűjű program miatt elveszett minden megabájt adat után kerüljön egy forint a zsebünkbe. Sok gondunk nem lenne többet az életben. Tanulság numero egy: NTFS fájlrendszert csak az használjon, aki sűrűn dolgozik 4GB-nál nagyobb méretű fájlokkal, ugyanis a FAT 32 legfeljebb ekkora egybe-fájlt tud kezelni. Tanulság numero kettő: nagyon gondoljuk meg, a friss winchestert hogyan partícionáljuk. Ha mégsem válik be, akkor mentés, akár egy kölcsönwinchesterre, majd újrapartícionálás, formázás. Én átlagfelhasználáshoz - egy oprendszer - nem javaslok kettőnél több partíciót, de inkább egyet. Más az eset akkor, ha valaki több oprendszert akar használni, értelemszerűen annyi partíció kell, amennyi oprendszer lesz a gépen. De minek...

A következő mese sokunk számára jól ismert. Oprendszer XP, alaplapcsere, első újraindítás, és jön a kedves kék ablak, az Inaccessible Boot Device felirattal. Merthogy az XP nem ismeri meg az új alaplap IDE-vezérlőjét, miért is ismerné? Ez az eset általában akkor áll elő, ha mondjuk két generációt ugrunk az alaplapcserével. Ezt a kellemetlenséget is ki lehet védeni, de kizárólag csak Intel chipsetes alaplapok esetében működik a dolog. Még az alaplapcsere előtt le kell tölteni a **web.matavnet.hu/oldman1/s32.zip**-et. A zip kibontása után kapunk pár fájlt, meg egy .reg kiterjesztésű regisztráció-bejegyzést. A fájlokat másoljuk a Windows/system32 könyvtárba, a .reg kiterjesztésű fájlra pedig kattintsunk rá, és adjuk hozzá a regisztrációs adatbázishoz. Ezek a fájlok az Intel chipsetes alaplapok alapértelmezett IDE-vezérlői, a regisztrációs adatbázis kiegészítése azért szükséges, hogy az oprendszer ezeket a vezérlőket társítani is tudja, mikor új alaplapot érzékel. Csodák csodája, alaplapcsere után az XP kifogástalanul elindul majd, a kék ablakot el lehet felejteni. Még egyszer elmondom: **CSAK** Intel chipsetes alapok esetében működik a dolog.

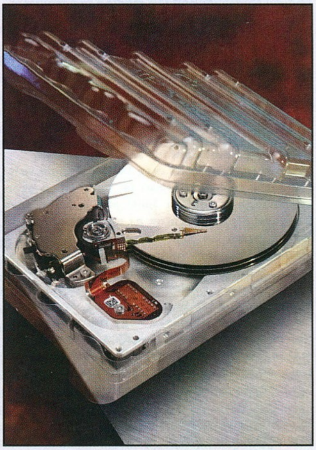
Egyre többen vannak, akik notebookvásárlásra adják a fejüket. Teszik ezt két okból: az első ok kézenfekvő: mozgásban lévő embernek létszükséglet ma már egy notebook, a kis handheldek - tenyérgépek - bármennyire jók is, de egy notebookot nem helyettesítenek. A másik ok már érdekesebb: sokan az asztali gépet véglegesen lecserélik notebookra. Ennek oka is belátható, az illetőnek elege van az állandó gépfejlesztésből, a zajból, a számítógép által elfoglalt hely más célra is felhasználható, és ha valaki nem megszállott hardcore FPS-kergető, a manapság kapható notebookok között biztosan talál magának ár/teljesítmény viszonylatban megfelelőt. A kínálat óriási, az árak elfogadhatóvá szelídültek. Miből lehet válogatni? A teljes termékskálát szinte lehetetlen lenne felsorolni, de a teljesség igénye nélkül: Pentium III, Pentium 4, Centrino, AMD, ezeken belül mobilprocesszoros, asztali processzoros, Ali chipsetes, Sis-chipsetes, Intel chipsetes, integrált videovezérlős, külön videovezérlős megosztott memóriával, külön videovezérlős saját memóriával, CD- és DVD-olvasós, CD-író / DVD-olvasó kombós, 14, 15, 16 collos kijelzős, és sorolhatnám napestig. Természetesen ma már csak a legújabb, Pentium 4, vagy Centrino processzorral szerelt gépeket szabad megvenni. Most már csak azt kell eldönteni, milyen körülmények között fogjuk használni a kicsikét. Statisztikák kimutatták, hogy a notebookok idejük kb. 90 százalékát töltik a hálózati áramra kapcsolva, és mindössze 10 százalékot üzemelnek saját akkumulátorukról. Ezt végiggondolva a választás egyértelműen az asztali processzoros kivitelre eshet, bár a rövidebb akkumulátor-időn kívül ennek a megoldásnak vannak egyéb hátrányai is. Miután az asztali proci magasabb feszültségről üzemel, mint a mobilproci, lényegesen erősebben melegszik is. Miután jóval kisebb helyre van bezárva, lényegesen nehezebb a hűtéshez elegendő levegőt szállítani. Az eredmény: erősen meleg notebook, nem egyszer igen hangos, állandóan forgó ventilátorral - ventilátorokkal. Az erősen meleg notebook nem elírás, mert megfelelően hosszú üzemidő után egy nem megfelelően tervezett notebook teljes egészében képes átmelegedni. A mobilprocesszoros gépek esetében ez a gond nem

jelentkezik. Mindenképpen érdemes - akár asztali, akár mobilprocesszoros gépről van szó - elkerülni a celeronos gépeket. Mint az köztudott, ezek a processzorok alapórajelen nagyon gyengén muzsikálnak, elfogadható eredmény csak erős tuninggal hozható ki belőlük. Notebook esetében a tuningot egész nyugodtan elfelejthetjük - bár a kivétel erősíti a szabályt, van egy-két típus, melyben az órajelet bioszból lehet emelni 10-15 százalékkal. Ez a példa is azt mutatja, hogy a választék rendkívül széles. A következő lényeges szempont a videovezérlő. Mindenképpen tanácsos olyan gépet választani, amelyben a grafikus chip mellett saját videomemória is van, és a grafikus chip nem a rendszermemóriából falatozik. A leglassabb videovezérlők azok, amelyek az alaplapi lapkakészletbe lettek integrálva, és a rendszermemóriát fogyasztják. A következő lépcső az alaplapra külön integrált grafikus processzor, de az még mindig a rendszermemóriát használja. A legjobb megoldás az alaplapra integrált grafikus processzor, saját - 16-128 MB - memóriával. Könnyen belátható, hogy ez a legköltségesebb változat is egyben. A legáltalánosabb notebook-videovezérlők az Ati Mobility Radeon 7500, a 9000, a 9600, az Nvidia GeForce4Go, és egyre ritkábban ugyan, de még előfordul a Savage IX, és a Trident Cyberblade videovezérlővel szerelt gép is. Az ugye teljesen egyértelmű, hogy a videomemóriából minél több, annál jobb, a legáltalánosabb a 32 MB saját videomemória. A legkisebb méretű, leghosszabb üzemidővel rendelkező notebookok a Centrino processzorral készülnek, ezekben nagyon gyakran az Intel 855GM chipsetbe integrált videovezérlő teljesít szolgálatot. Miután ezek a gépecskék nem játékosoknak készülnek, könnyen belátható, hogy ez a megoldás irodai célokra, utazás közbeni munkára teljesen elegendő. Megjegyzem, hogy léteznek olyan Centrino processzoros gépek, melyekben Ati Mobility Radeon videovezérlő van, de ezek már a legdrágább kategóriát képviselik. A következő lényeges szempont az alaplapi chipkészlet. Mondom sorban: Ali chipset, legnagyobbrészt az Acer legolcsóbb gyártmányaiban fordul elő, lassú, mint az álomkórós lajhár. A következő a SiS M650 lapkakészlet, mely integrált videovezérlőt is tartalmaz, ez már jobb választás, majd jön a SiS M645-M648; ez ugyanaz, mint az előző, de integrált videó nélkül, és a jelenlegi leggyorsabb notebook-lapkakészlet az Intel i845MP asztali és mobil Pentium 4 processzorokhoz, illetve a már említett Intel i855 lapkakészlet Centrino processzorokhoz. Ha a kijelzőket vesszük szemügyre, akkor a legáltalánosabb a 14, vagy 15 collos kijelző. Egyes elvetemült gyártók nem röstellnek akár 16 collos, 16:9 képarányú kijelzős notebookokat a piacra dobni, de ezek még aranyárban vannak. A kijelzők minősítése felbontás szerint történik. XGA = 1024 x 768, SXGA = 1400 x 1050, UXGA = 1600 x 1200. Ez érvényes mind a 14, mind a 15 collos kijelzőkre egyaránt. A DVD-olvasó CD-író kombó már alapkövetelmény, a legújabb készülékekben 24x író/10x újraíró van. Merevlemezben is van választék, 20 GB-tól egészen 60 GB-ig. Eléggé bolond a helyzet, igaz? Nem könnyű választani. Különösen akkor nem, ha még elmondom hozzá, hogy a különböző márkaneveken futó notebookok azonos gyártóktól, úgymint a Uniwill, a Compal, vagy a Clevo származnak... igen, ez így igaz. Ezek a tajvani gyártók évtizedek óta foglalkoznak laptop-notebook gyártással, óriási tapasztalatokat halmoztak fel. A nagynevű cégeknek sokkal érdemesebb megállapodni ezekkel a gyártókkal vagy készre szerelt, vagy ún. barebone - nincs benne proci, memória, winchester - készülékek beszállításáról, mint egy saját notebookgyárat fenntartani. A tajvani gyártók többtucatnyi variációt kínálnak a legolcsóbb megoldástól a legdrágábbig. A megrendelő megtervezi a notebookházat a saját emblémájával, beépíti a Clevo, vagy Compal által beszállított alaplapot, és már mehet is a csomagolóba. Akad azért egy-két cég, amelyik maga gyártja a saját neve alatt forgalmazott notebookokat. A legelső a sorban a legendásan jó minőségű, megbízható gépeket gyártó IBM. A második a mindenki által ismert Asus, ez a cég mintegy 4 éve vágott bele a notebookgyártásba, az alaplapjaira jellemző kiváló minőséget e téren is hozza. Aztán van még a Toshiba, és a nálunk nagyon ritkán előforduló Panasonic is. Biztosan van ezeken kívül még önálló gyártó, de sok nincsen. Most joggal keseredhet el a potenciális vásárló: miért vegyek én mondjuk HP notebookot drágábban, mikor Clevót is vehetek hasonló tudással, de olcsóbban. Na, erre mondok egy példát. Volt nekem egy HP Xe2 típusú notebookom. Észrevettem, hogy az akku egyre kevésbé bírja, aztán egyszer csak nem vette fel a töltést, és kész. A gépezetet külföldről kaptam, a garlevele megvolt, de a számlája nem. Mit volt mit tenni, felhívtam a magyarországi HP szervizt, ahol közölték velem, vigyem be az akkumulátort meg a garlevelet. Úgy is történt. Egy udvarias hölgy megnézte a garlevelet, átvette tőlem az akkut, és közölte, hogy nagy valószínűséggel ki fogják cserélni. A magyar viszonyokat ismerve félénken kérdeztem, hogy mikor jöhetek érte. A hölgy a csendes őrülteknek kijáró néma áhítattal nézett rám: Uram, a csereakkut házhoz visszük... és úgy is lett. Harmadnap fékezett a ház előtt egy HP cégautó, kiszállt belőle egy HP formaruhás úriember, napszaknak megfelelően köszönt, és a kezembe adta az új akkut. Elnézést kért, hogy három napig várnom kellett, ismét köszönt, és távozott. Mi ebből a tanulság? Aki márkás holmit vesz drágábban, az támogatást is vesz. Megveszi a gyártó interneten elérhető drivergyűjteményét, amelyet állandóan frissítenek, és nem kell videóvezérlő-meghajtócsomagért az egész netet felkutatni. Akkor most milyen gépet vegyünk? Márkásat. Ha lehet, mindenképpen Intel chipsetes alaplappal, a processzor lehet asztali vagy mobil - pénztárcafüggő -, ahogy erről feljebb már volt szó. Mindenképpen önálló videovezérlővel, saját videomemóriával, legalább 2 db USB csatlakozóval, a hangkártya, a hálókártya, a modem alapfelszereltség. Legyen TV-kimenet és infra is. Minél gyorsabb CD-író / DVD-olvasó kombóval, minimum 256 MB memóriával, és 30 GB-os winchesterrel. A kijelző mérete sokat nyom a latban - a fizetésnél. Jól gondoljuk meg, kell-e a 15 collos kijelző, mert ez tízezreket jelenthet. Vannak még egyéb ínyencségek, úgymint optikai hangkimenet, kártyaolvasó, firewire aljzat, wireless lan, bluetooth stb. Véleményem szerint például az Asus kínálatában mindenki megtalálhatja a neki megfelelő notebookot, és a 2 év jótállás sem elhanyagolható. Az Asus mellett szól még az is, hogy egy okos megoldással még az asztali procis gépekben sem süvít állandóan a ventilátor - ami sok gép esetében kimondottan zavaró. Lassan jönnek a hideg, téli esték, aki csak tud, otthon ül a meleg szobában, és DivX filmeket nézeget... esetleg már az új notebookján. Állandó gond a megfelelő codec-csomag. Ne rakjátok fel se a Nimót, se az Ace-t. Látogassatok el ide: **home.hccnet.nl/h.edskes/mirror.htm**. Töltsétek le a K-Lite Codec Pack 2.10 full változatot, ez a legkorrektebb codec-pack.

Még egy szóra visszatérek a vírustámadásokra.

Saturday, November 01, 2003 6:54:04 PM
Unrecognized attempt blocked from
81.182.41.58:4581 to TCP port 135
Saturday, November 01, 2003 6:54:07 PM
Unrecognized attempt blocked from
81.182.41.58:4581 to TCP port 135

Ez egy 3 másodpercenként ismétlődő Lovesan féreg port-scan, amelyet a routerem tűzfala megfogott. Csak óvatosan... **Old Man**



És akkor én ezt most elkezdem én most, ez lesz itt a levrov, amelyet napok óta próbálok elkezdeni, de valami pótcselekvés mindig közbejön, és aztán nem kezdtem el. Eddig. De most meg de. Szóval pusszantás népek, isten hozott itt titeket a bolondokháza kellős közepén, lévén leadás előtt vagyunk nem sokkal, és ilyenkor az elmúlt hónapokhoz hasonlóan kellemes buli dúl a szerkesztőségben. Amivel egyébként nincs is baj akkor, ha az ember már nem ír semmit, mert a hangulat jó, csak éppen dolgozni tökéletesen alkalmatlan. Itt van mindjárt a Herr Broáf Satyi laptervező futballprogramszakértőésvéleménymegmondó kisiparos, aki olyan hülyeséggel jön már megint, hogy írjam bele a levrovba, elvégre mégiscsak a szerelmem. Pedig nem is az, meg róla nem is akarok írni semmit, meg a Hunorról sem akarok írni semmit, aki meg AMD tuning (persze, tetteti itt a hozzá nem értőt, közben meg itt terjeszti az igét arról, hogy éppen mennyire tuningolta széjjel a Bartonját, amúgy teljesen feleslegesen, és mellette tömi az agyát a Lily által sütött finomságokkal - Hunor) hülyeségekkel nyaggat, Lawmanről meg nem is szólva, aki a hátam mögött per pillanat éppen focimeccset celebrál ahelyett, hogy a CD-t zárná le, és akkor még nem is beszéltem Mocsyról, Flatline-ról és a többi idiótáról, akikről csak azért nem beszélek, mert még nincsenek is itt, pedig már itt kellene, hogy legyenek, de mégsincsenek, de ez most nem zavar, mert tudok nélkülük élni. Lily azonban nem tud nélkülem élni, mert fáj a feje, és nekem amellett, hogy állati lendületes és lelkes levrovot kell gyártanom, még az ő kis okos fejét is maszszírozgatnom kellene. Ezzel sincs baj persze, csak kevesebb kezem van, legalább kettővel, mint amennyire per pillanat éppen szükségem lenne. Szóval buli van itt jól, és bár lehet, hogy ebből nem sok minden jött át nektek most itt, a bevezető bevezetőjében a káosz vízióján kívül, de ettől még ez itt most jó.
Még mielőtt elkezdeném becsápolni a leveleket ide, van pár apróság, amelyekről feltétlenül szólnom kell. Először is, akinek még nincs, az kezdjen bele a DVD-olvasó beszerzési prodzsektbe, ugyanis következő számunktól kezdve a melléklet immáron nem CD-n, hanem eme új és korszerűbb, valamint kimagasló erényeként feltétlenül megemlítendően sokkal nagyon tárolókapacitású médián fog megjelenni. Ha tehát nem rendelkeztek DVD-olvasóval, akkor nem tudjátok majd használni a lap mellékletét, bár szerencsére a kérdőívek feldolgozása alapján már nagyon kevesen szenveditek ennek a remek kis hardvereszköznek a hiányát. Ám ha mégis, akkor legalább a téma adott a Télfaternek írandó levélhez, nem kell megint azt írni, hogy hozzá valamit, amit gondolsz öreg, mert nem jut eszembe semmi.
Aztán még feltétlenül meg kell osztanom veletek azt a felfedezésemet is, hogy itt, a szerkesztőségben időtlen idők óta a falon lévő Dungeon Siege plakáton az elf íjász kétségkívül bandzsa. De nincs ezzel egyedül, mert a mellette lévő törp talán egy fokkal túl is tesz rajta, amiből arra következtetek, hogy az amúgy remek csatajelenetet megörökítendő mozdulatok előtt benyakalták az öreg törpe hátizsákjában fellelhető nagy adag törpesert. Na, de ez nem lényeg, kezdjük a levrovot immáron, de már és azonnal, mielőtt az őrület teljesen elhatalmasodik körülöttem, és képtelen leszek szépeket és okosakat írni.

BÖGRE! **Őszintén megmondom nektek, nem hittem volna, hogy a múlt levrovban kiírt kis rejtvényemre érkezik értékelhető megoldás (gyk. a feladat az volt, hogy a "hozzáállás"-hoz hasonló szavakat kellett keresni, azaz olyanokat, amelyekben egymás után 3 dupla betű van), de érkezett, bizony. Szőrösszívű és kegyetlen értékelő bizottságunk persze nagyon komolyan megvizsgált minden beérkezett megoldást, majd végül összesen 8 (nyóc) beküldő megfejtését fogadtuk el, ami azt jelenti, hogy összesen 8 (nyóc) bögrét fogunk kipostázni, fejenként egyet, még akkor is, ha valaki több jó szót is küldött. A továbbiakban ilyen témában már ne írjatok, a rejtvény lezárva, a következő még nem tudom, mi lesz, de valószínűleg a Lazát fogom kisorsolni a szerencsétlen megfejtők között. Most pedig nézzük, ki és mivel került a szerencsés bögretulajdonosok szűk körű klubjába.**

Árvai Tamás, Kerekegyháza – hozzáássa
Árvai János, Kerekegyháza – összeette (a testvérpár legalább nem veszik össze, mikor ki iszik a bögréből, mondjuk, nem tudom, hogy testvérekről van-e szó, de mindegy is, két megfejtés, az két megfejtés...)
Ifj. Mihelles Károly, Szolnok – összeenni (meg még pár másik, de azt a Korr kiszavazta)
Fodor Sándor, Hajdúböszörmény – összeessen
Hegedűs Péter, Hajdúszoboszló – összeette
Tóth Olivér, Budapest – visszaaggat, visszaasszociál
Szij Péter, nemtomhonnan (e-mail) – visszaaggatod

és végül de nem utolsó sorban:

Mikee, nemtomhonnan (e-mail) – GAAMMEER, amelyik ugyan tökéletesen nem jó megoldás (sőt, na, de ne ragozzuk), de annyira megtetszett itt mindenkinek, hogy kiutaltunk rá egy gyógybögrét.

A szerencsés nyertesekkel felvesszük a kapcsolatot, taps, taps, taps.
(Én is találtam, de szerintem nekem egy Óriás bögrét kéne kapnom az én értelmes szavam FIAIÉI – köszönöm a tapsot - a törd.)

SZÉP ÚJ VILÁG 1. **Prológ: a múltkori levrov bevezetőjében vázoltam, mennyire kezd elegem lenni abból, ami körülöttünk zajlik. Írásom felett nem mindenki siklott át egyetlen laza vállrándítással, kaptám pár igen tartalmas levelet, ezekből (hely hiányában mindössze) most kettőt osztok meg veletek. A levrov eddigi szokásaitól eltérően ezek kicsit hosszabbak, tartalmasabbak, komolyabb mondanivalókat boncolgatnak. Úgy gondoltam, itt az ideje, hogy most már ne csak egy kis, ám sokkal nagyobb hangú "menők" csoportja hallassa a hangját mindenkit elnyomva, hanem azok is, akik megpróbálják felhívni a figyelmet arra, hogy ébresztő, amit ti nagy szabadságnak és jólétnek gondoltok kis barátaim, az nem más, mint szép szavakkal eladott újfajta rabszolgaság.**
Üdv! Kicsit csodálkoztam, hogy min csodálkozol. Ez volt, ez van, ez várható ("agymosás & környéke"). Ha a munkádat megfizetik, akkor nem felesleges, legfeljebb haszontalan. Ha a világot szeretnéd megváltani, vagy csak megváltoztatni, akkor felhívnám a figyelmedet arra a kb. 2000 évvel ezelőtti játékosra, aki próbált új (jobb, szebb, szagosabb stb.) játékszabályokat felállítani, ami többek szerint is jobb lenne (akár ma is), de az akkori kemény marketing végül elérte, hogy saját hívei feszítsék keresztre. Mivel az emberi hülyeség határtalan, így ezen a téren nem látok sok változást azóta.
Szomorú tény, de ki merem jelenteni, hogy nincs is. Csak most már sokkal kifinomultabb módszerekkel etetik meg az emberekkel, hogy nekik mi a jó, és szuggerálják beléjük, hogy ők mit akarnak. És ennek az emberek örülnek, és boldogok. Majdnem olyan ez, csak kezdetlegesebb módszerrel, mint a Mátrix világa, csak itt még nem a gépek manipulálják az embereket, hanem azok, akik a hatalmat akarják gyakorolni a népek felett, pl. demokráciának álcázva mindezt. Észre kellene venni, hogy ma már az, aminek az emberek érdekét kellene szolgálnia, a viszszájára fordult, az emberek szolgálják annak érdekét. Gondoljunk csak a kiadói lobbik befolyásával születő törvényekre (talán ez áll a legközelebb a lap profiljához), melyek majdnem mindenkinek jók, csak a vásárlóknak nem. De megemlíthetném még az államot, a képviselőket, az adórendszert, vagy akár a nagy nemzetközi szövetségeket. Jelen témánkon messze túlmutató dolgok ezek, ne is mélyedjünk bele egyelőre.
Ha beleolvasol az újságotokba, akkor ott is minden 2., 3. hír, vagy játékleírás arról szól, hogy a csúnya kiadókat nem érdekli a lehetett volna, meg az igények, csak a profit. A "mindenki boldogan menetel boldog kis birkaként" még mindig jobb, mintha szomorúan kellene menetelni. **(Ez igaz. Akkor ezek szerint az a megoldás, hogy bárki bármit mond, azt úgy csináljuk még akkor is, ha nekünk nem jó, legalább nem kapunk pofont, mert az még rosszabb. Braz)** Meg árral és széllel szemben lehet, csak (szerintem) nem érdemes. Mivel a "komolyan érdekelne a véleményetek" kitétel eljutott az egy tekervényemig, csak ezért ragadtam billentyűzetet. Végeredményben hasonlóan látom a dolgokat, mint amitől rossz kedvű lettél, csak pillanatnyilag ez a jelenség már nem lépte át az ingerküszöbömet (biztosan van más, nagyobb problémám, és hol van ahhoz akárki más problémája?) Ha esetleg csak úgy jártál volna, mint a felejthetetlen P. Howard Kékszakállú Wágner ura (ti. 1x kijózanodott), akkor azon talán ezen a környéken könnyebb segíteni, mint neki lehetett a tenger közepén. :) Üdv: ■ TUSY
Igaz, van is itt egy jó kocsma a sarkon.

SZÉP ÚJ VILÁG 2. Szia Brazil! Nem vagy egyedül! Hogy miért írom ezt? A minap megvásároltam a GAMER legújabb számát, és elkezdtem olvasgatni, majd mikor a Levrovhoz értem, láttam, hogy egy kicsit zaklatott vagy amiatt, hogy érdemes-e csinálni azt, amit csináltok. A válaszom: Igen. Feltétlenül. Még akkor is, ha az emberek nagy többsége beáll a csordába és "boldogan menetel boldog kis birkaként a csengettyűt hordozó vezérürü után". Tudom, mit érzel. Nekem sem tetszik az, ami a világon most folyik, nem tetszenek a marketinggépezetek, hogy megmondják nekünk, hogy mi mit akarunk. Az élet minden területén szembesülök vele. Átvágnak mindenhol, ahol csak tudnak. Szar ügy!
Mondtad, hogy szívesen vennéd, ha valaki megfogalmazná a mondandóját, és elküldené neked, sőt, nemcsak a számítástechnika területéről várod a hozzászólásokat. Hát itt vagyok. És belekezdek.
Demokrácia. Mi is ez tulajdonképpen? Ez kérem szépen egy nagyon jól álcázott diktatúra. Megmondják, hogy mit vegyünk, mit együnk, hogy mi jó nekünk, de mégsem úgy, ahogy régen csinálták. Ma a nagy reklámkampányokkal bombázzák a szó legszorosabb értelmében a fogyasztói társadalmat. **(Itt kezdünk ugyan elkanyarodni a demokráciától, mint olyantól, csak szólok. Ettől függetlenül a továbbiak bizony, mind igazak. Braz)** Ha az Intel azt akarja, hogy több alaplapja fogyjon, és megvegyék az új processzoraikat, akkor kiad az új procijaihoz újfajta tokozást. Na bumm. A hülye júzer úgyis megveszi, mert másképp nem megy majd a system. Itt vannak pl. a DVD szabványok! Kész röhej az egész. DVD-R, DVD+R, DVD-RW, DVD+RW, aztán ugye ez különböző rétegekben, csak a miheztartás és a bonyolítás végett, mert így jobban hangzik, és minél több termék van a piacon, annál több a haszon. Miért nem lehetett volna egy olyan egyszerű és szabványos adattárolót kitalálni, mint a CD? De a kiadók persze perelnek, ha őket károsítja valaki. Itt vannak ugye az MP3-ak. Nyilván,

ha az a pár dolcsi kiesik a zsebükből (Csak nagyon halkan megjegyzem, csupán Magyarországon ez a pár dolcsi veszteség 3,14 milliárd Ft volt a múlt évben 2000-hez képest (30%-os visszaesés), világszinten pedig 3,2 milliárd dollár 2001-hez képest (14%-os visszaesés) – a korr.), akkor már megy a jajveszékelés, hogy úr isten, mi lesz velük. Szar ügy! Erre csak azt tudom mondani, hogy fulladjanak meg a szemetükben, én nem veszek tőlük semmit. ***(Jah, csakhogy aztán már letölteni sem fogsz tudni, mert nem lesz, aki megfinanszírozza és kiadja az eredetit – a korr.)*** Csak sajnos később mégis beállok a sorba, és megveszem azt rohadt videokártyát, mert másképp nem megy a Dúm 3, és nem tudom élvezni azt, amit jó pénzért eladtak nekem. Mivel azonban később kiderül, ez a videokártya mégsem elég jó hozzá, meg aztán csak későbbre tolják a megjelenést, és addigra már szart sem ér az én überhiper nagyonpöpec csiricsáré effixesdzsífórszom. Szar ügy!
De, hogy az élet más területeiről vegyünk példákat, nem tudom, hogy megfigyelted-e, hogy minden megy össze. Pl. az élelmiszerek, de az áruk, az mit sem változik, sőt! Csak egy példa, ha megengeded. Egyik este látok egy új reklámot, Xxxxx – Habtúró. **(Censored, per nem kell. Brazil)** Hmm... Az fincsi lesz! Másnap megyek a boltba, megveszem, veszek hozzá 2 kiflit is, majd együtt megeszem. Gondolom én, ugye. Kinyitom az ízléses csomagolást, majd egy kis kanalat a kezembe véve elkezdem majszolni a habot. És leesik a tantusz. Baszod. Megint átvertek, ha ebből én vennék tizet, akkor sem lenne elég. Valami szar felfújt dolog, amit ha összekeversz, akkor az egy ötöde sem marad a dobozban, és két kanál az egész. 78 HUF-ért. **(Előállítási költség 5 forint. Braz)** Megértem, hogy bővítik a terméklistájukat (már az ivójoghurtjuk sem volt semmi), de ez? Ez már tényleg pofátlanság. De nincs mit tenni! Szar ügy!
Erről az jut eszembe, amikor volt egy reklám, melyben azzal reklámoztak egy csokit, hogy de jó, ez most már tényleg de jó, mert kisebb, és így sokkal többször megkívánhatod. Tévéreklámban. Komolyan nem értettem, hogy miért gondolja a cég, hogy annyira teljesen hülyék az emberek, hogy *annak fognak* sikoltozva örülni, hogy *amit vettek, ahelyett* most vehetnek kettőt, *hogy azzal* legyen nekik jó, mint annak előtte, persze kicsit több pénzért mindez. De van most is kedvencem. Egyik mobilszolgáltatónk nagyon büszke most magára, mert ők lettek a legnagyobb profitot elérők, meg szuper, meg hatékony, meg ilyenek, meg top 200 legjobbja és blabla. És ezt ugye örömmel tudatják mindenkivel. Ebben nekem az van benne, ha belegondolok, hogy "kösz, kis birkáim, kegyetlenül lehúzunk titeket a telefondíjjal, és mivel ti ezt nem veszitek zokon, véletlenül sem adjuk olcsóbban, és továbbra is gennyesre keressük magunkat rajtatok, majd azért esetleg kaptok havi két ingyen sms-t, talán, de inkább mégiscsak legyen elég egy, de még jobb, ha csak örültök neki, hogy nekünk fizethettek, és legyen csak elég nektek az, hogy erre büszkék lehettek". Király. Szeretünk mind, Barbi!!!
Itt vannak aztán a kedvenceim is! A sorozatok! Így Gonzalez, meg úgy Alehandro. Egyik szart sem nézem, mert csak felbosszantanak. Az ünnep (okt. 23.) alatt is csak egy értelmes film ment a tévében. Méghozzá az Abigél! Egy érzelmes lányregény Szabó Magda írása alapján. Ez ám a művészet, gondolom magamban. Garas Dezső, Szerencsi Éva. Ez film. Nem úgy, mint a sok szemét agyatlan ereszdeleahajamat, mert ha nem, akkor jövök a hipermodernextraplazmavetősneutrontöltetalapú kispisztolyommal, és szétlövöm az agyadat, te gennyláda. Mi ez? Sok szar! Itt vannak a valóságshow-k is. Miért kell ilyennel traktálni a népet? Miért nem lehet értelmesen eltölteni az időt, mondjuk olvasással vagy az emberi kapcsolatok, viszonyok, barátságok további ápolásával? Mindenki megy haza munka után, és bebújik a kis odújába, és nézi a lélekölő és agypusztító szarokat. Miért nem lehetne művészeket, tudósokat, irodalmárokat, fizikusokat, színészeket egy hónapig bezárni egy házba, és az lenne a valóságshow. Biztos vagyok benne, hogy az értelmes emberek egymásra gyakorolt hatása csakis pozitív lehet. De az, hogy kinek nagyobb a melle, Sziszinek vagy Évi cicának, az engem csöppet sem érdekel. Szar ügy!
Nem, még mielőtt azt gondolnád, hogy konzervatív vagyok, leszögezem, hogy szeretem a változásokat, csak azokat utálom, akik minden szart kitalálnak, csakhogy pénzhez jussanak. Persze, amire kellene oktatás, csatornázás, magasabb bérek, jobb egészségügyi ellátás, az már nem játszik. Mert akkor nem érné meg. Kevesebbet lehetne lopni. De nem politizálok. Szar ügy!
Szóval összegezve a mondandómat, vagyunk még egy páran, akik úgy vélekedünk, ahogy te és társaid. Akik szeretik azt, ha nem verik át őket, és emberként bánnak velük. Hogy megtesznek mindent, hogy a lehető legtöbbet nyújtsák ebben a kiélezett piaci helyzetben. Ezek vagytok Ti, a GAMER stábja! Egy családias légkör! Én elismerem mindazt az erőfeszítést, amit minden hónapban meghoztok, hogy minél profibb lapot tudjatok nekünk letenni az asztalra! És ezt mi csak megköszönni tudjuk. És kérlek, ne gondolj arra, hogy abbahagyod. Azokon az embereken, akik azt gondolják, hogy ha nincs benne minden levrovban a gumicukor és a sör, akkor húdeszar lesz az a szám, csak nevetni tudok. Ha ilyen levelet kapsz, akkor gondolj azokra az emberekre, akik még hisznek az eredeti értékrendekben, és megpróbálnak ellenállni a piaci gépezeteknek, valamint elhatárolódni a többi síkagyú baromtól, akik azon élvezkednek, ahogy a másik szenved. Tudod, nagyon megszerettelek/megszerettünk benneteket az évek folyamán. Kár lenne feladni! Én csak bíztatni tudok mindenkit. Ez úton téged is. Egy ilyen erős team, sokéves tapasztalattal csak jót alkothat. Go Gamer Go! Remélem, hogy november 15-én találkozunk Pesten, és eszmecserét válthatunk az élet dolgairól! Addig is maradok őszinte tisztelettel, feléd és az egész Gamer stábja felé! Üdvözlettel: ■ Bakó Alpár alias balpar!
Köszönjük.

JÁTÉKAJÁNLÓ. Hi Brazil! Most, hogy végre valahára van netem, és én is tudlak boldogítani :)! Nem kell mindjárt kétségbe esni, nem foglak minden hülyeséggel zaklatni. **(Nem tudom eléggé kifejezni a hálámat... Braz)** Azért pont neked írok, mert te kérted, hogy ha ismerünk olyan game-et, amit lehet ingyen, online játszani, szóljunk. EZT LEHET! A neve: Soldat. A játékról csak annyit, hogy olyan, mintha a CS és az UT össze lenne gyúrva, és át lenne rakva 2D-be. Innen lehet letölteni: www.soldat.prv.pl Nagyon Frankó! Őszinte hívetek: ■ [RIA]tHe_bUg (Szabó Csaba)
Megaköszi. A játék képeit elnézve kellemes marhaságnak tűnik, a szó maximálisan jó értelmében, szerintem érdemes kipróbálni. Azt még szeretném megjegyezni, hogy nem csak online játszható játékok ajánlásait várom, hanem akár teljesen offline cuccokét is, ha azok tényleg jók. Esetleg az arra érdemesek a DVD-re felkerülhetnek ezentúl, legalább nem kell szenvednetek a letöltéssel. Tisztában vagyunk vele ugyanis, hogy nincs mindenkinek lehetősége a programokat letölteni, még azoknak sem feltétlenül, akiknek van internete – bár modemes hozzáférés esetében talán nincs is jobb több száz megákat letöltögetni...

A MEGMENTŐ. Brazil mondd meg nekünk, miért nem vezetsz más rovatokat is? Válaszodtól a szabad világ sorsa függ. ■ bandika2
A szabad világ fellélegezhet. A Retro Kuckó biztosítja a további szabad létet. Ajánlom mindenki becses figyelmébe, lévén múltunk ismerete nélkül a jelent sem lehet megfelelően értelmezni, és a jövő is sokkal kockázatosabb.

AZ ELHÍZÁS ELŐNYEI. Hi Brazil! Nos, a kérdéseddel kapcsolatban, hogy érdemes-e azt csinálnotok, amit csináltok, a válasz határozott igen, szerintem még egy atomháború után is lesznek előfizetőitek, legfeljebb nem lesznek túl emberszerűek:). És leírom neked a zsírszövet hasznos tulajdonságait: 1. Amit már te is említettél: tartaléktápanyag, tovább bírod vele kaja nélkül. 2. Véd a mechanikai hatásoktól, ha megütnek, kevésbé sérülnek a belső szerveid. 3. Végül, de nem utolsó sorban hőszigetel. Jégkorszak esetén te később fagysz meg, mint soványabb embertársaid. Ja, és légyszi tegyél be a Levrovba (te vagy ám a legjobb és legszebb Levrov vezető). ■ Frozenstein
Tessék, most itt a tudományos magyarázat arra, miért is szoktam mondani a levrov végén, hogy hízzatok szép nagyra. Néhányan megkérdőjelezték a dolog értelmességét, manapság ugyanis az anorexiás, összeszakadt, lávaarcú anyák a trendik, és sokan a férfiembert sem nézik semmibe, ha nincs láthatóan duzzadó, szép, formás izomzata, mert az fontos, hogy szép legyen, mondjuk a bezabált mindenféle szintetikus szarok hatására fellépő prosztataproblémákon senki sem szokott aggódni, én azért mégis kihagynám. Szóval hízni, hízni, persze csak módjával! :)

ÁJEMDÖHÍRÓ. Szia Brazil! Hogy vagy? Remélem, jól! **(Jól. Braz)** Nos, tökre lenézem azokat, akik azt mondják, hogy béna vagy, meg minden! Remélem, csak viccnek szántad azt, hogy visszavonulsz, vagy mi... Szerintem tőled más ez az újság! És ha tudni akarod, az én fajtársaim (mi, csajok) egyszerűen imádjuk a számítógépeket, és több olyan lányt ismerek, akik veszik az újságotokat. Én mondjuk bírom a szerkesztőség összes tagját. De a legjobban téged! Tudjátok, a normális csajok (nem a plázacicák és a gidák, vagyis azok, akik a kisebbséget képviselik), szóval mi nem olyanok vagyunk, mint ti azt gondoljátok. Nem játszunk egyfolytában valami ócska BARBIE-imitátoros játékkal, inkább az NHL-lel, a Heroes-zal és a GTA-val, vagyis azokkal, amelyekkel ti, skacok is. Az előző számban volt egy csaj, aki azért könyörgött, hogy tedd be, az röhejes volt (enyhén szólva)! Na, csak annyit még, hogy pussy! ■ Girl Pegazus :-)
Jah, hát azt én is tudom, hogy én vagyok itt a lokálhíró, csak szerénységem nem engedi (meg itt a többiek is megvernének), hogy ezt mindig leírjam. Azért persze így van ez. Na, de nem ez a lényeg, hanem az, hogy pölö én egyáltalán sosem gondoltam azt, hogy a lányoknak feltétlenül agyatlan gamékkal kell játszadozniuk, sőt, azt sem gondolom (és ebből talán már látszik is), hogy agyatlanok lennétek. Személyesen ismerek számos olyan nőnemű egyedet, aki igen komolyan nyomja a legkomolyabb kalandjátékokat, vagy imádja a jó kis verekedős stuffokat, esetleg imád száguldozni, szóval nincs itt baj veletek, sose nem is mondta senki. Leszámítva, ha rátelepedtek a gépeinkre, és mi nem férünk hozzá, de ez már olyannyira lerágott csont, hogy már nem is mondom... Nagy-nagy pusszantás minden Gamert olvasó, és még egy kicsit nagyobb pusszantás minden Gamert vásárló lánynak, imádunk titeket.

EGÉSZSÉGÜGYI ALROVAT. Glükózszirup, cukor, zselatin, szőlőcukor, citromsav (E 901), méhviasz, természetes és mesterséges aromák. Ezt eszed, te állat! De én többet! Haribo macht Kinder froh! :) ■ Farkas Balázs
Lefordítom a gyengébbek kedvéért, a gumicukorról van szó... De vazzeee, hát mit lehet tenni, ami az életben jó, az vagy erkölcstelen, vagy egészségtelen, vagy hizlal. És olyan is van, ami ezek halmazának metszete, lásd gummmacukka.

ZÁRÓRA. Csáá, te kis ....!! Most nincs időm neked írni, úgyhogy megyek is. CSááá... ■ Fenyvesi Tamás
Most már nekem sincs több időm. Még a szokásos legyetek jók, éljenek a csajok és hízzatok szép nagyra, az belefér, de más nem. Egyebet nem tudok mondani. Kérem, kapcsolja ki.
Brazil brazil@ipma.hu

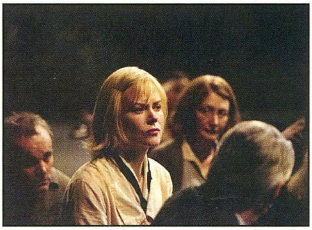


FILM

DOGVILLE – A MENEDÉK

Eredeti cím: Dogville – német-svéd-francia-norvég-holland-finn-olasz-japán-amerikai-angol, 2003. Rendezte: Lars von Trier Írta: Lars von Trier Szereplők: Nicole Kidman, Paul Bettany, Harriet Andersson, Lauren Bacall Forgalmazó: Best Hollywood Mozibemutató: 2003. december 4.





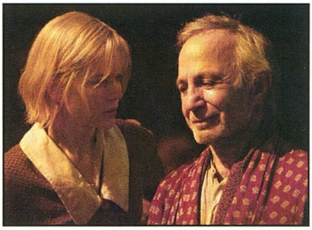
Az isten háta mögötti bányászváros, Dogville egyhangú mindennapjait váratlan látogató zavarja meg a gengszterek elől menekülő gyönyörű Grace (Nicole Kidman) személyében. Cserébe bújtatásáért a lány örömmel vállal munkát az alig több, mint tucatnyi lakosnál, akik felmérve kiszolgáltatottságát elkezdenek visszaélni jóhiszeműségével.

Amikor a szeptemberi számban az Olasz nyelv kezdőknek kapcsán a Dogma-mozgalomról és Lars von Trierről írtam, álmodni sem mertem volna, hogy a dán rendezőfenomén legújabb, a Cannes-i Filmfesztiválon hatalmas kritikai sikernek örvendő alkotása, a Dogville még idén nálunk is látható lesz. Szegényes képzelőerőmnek szerencsére ellent mond, hogy az év végére mégis megérkezett Trier Amerika-trilógiájának első darabja, melyet jövőre a Manderlay, majd később a Washington követ.

Elsőre talán elrettentőnek tűnhet, hogy Trier ezúttal csaknem teljes egészében száműzte a díszleteket (a falu egyetlen hatalmas, sík színpad, amelyen felfestések jelzik az utcákat és házakat), amivel rákényszerít arra, hogy a látvány helyett inkább az egyes jellemekre koncentráljunk. Grace szerepe mérföldkő a Meryl Streep-kaliberű színésznővé érő Nicole Kidman pályafutásában, de a mű Trier zsenialitásának köszönhetően a kiváló lélekrajzok mellett a három óra egésze alatt olyan idegőrlő feszültségben tartja nézőjét, mely még a némiképp hasonló témát boncolgató Hullámtörés-ről sem mondható el.

A Dogville minden bizonnyal a 2003-as év legfontosabb alkotása: olyan remekmű, amely mellett lehetetlen közömbösen elmenni.





KÉMKÖLYKÖK 3-D GAME OVER

Eredeti cím: Spy Kids 3-D: Game Over – amerikai, 2003. Rendezte: Robert Rodriguez Írta: Robert Rodriguez Szereplők: Daryl Sabara, Alexa Vega, Sylvester Stallone, Antonio Banderas Forgalmazó: SPI Mozibemutató: 2003. december 18.

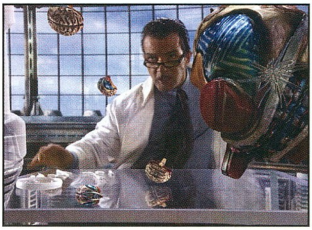
Valamikor a '90-es évek elején idehaza is nyílt egy tiszavirág-életű 3D mozi. A jobbára horrorokból álló kínálat ugyan nem mindennapi élményt nyújtott, ám a 3D-s filmek hulláma idővel az egész világon elhalt – többek között az IMAX térhódításának köszönhetően. Az akciófilmjeivel ismertté vált Robert Rodriguez Kémkölykök-trilógiájának záró darabjával most mégis igyekszik életet lehelni a halottnak hitt műfajba.



A Játékosztó (Sylvester Stallone) Game Over című programjával képes uralkodni a gyerekek tudata felett, ami alól az egyedüli kiutat a végigjátszás jelenti. Elsőként a Cortez-família egyik ifjú tagja, Carmen (Alexa Vega) próbálkozik meg a lehetetlennel, de kisvártatva ő is a software csapdájába esik. Nővére kiszabadítására a munkába megcsömörlött Juni (Daryl Sabara) visszatér a kémszakmába, és hamarosan ő is a Game Over virtuális fantáziavilágában találja magát.

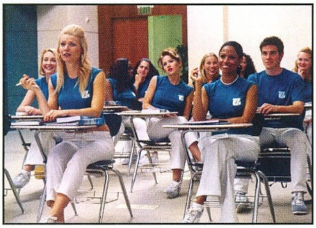
A Kémkölykök harmadik része a korábbiaktól eltérően már csak és kizárólag a gyerekszereplőkre koncentrál. A húzó nevek közül egyedül az önironikus – és láss csodát: valóban vicces – Sylvester Stallone emelhető ki, a többiek (pl. a Rodriguez-filmekből nélkülözhetetlen Antonio Banderas és Salma Hayek) mindössze pár másodperces feltűnésre kárhoztattak.

A Tron-ból és más klasszikusokból erősen merítő alkotás vitathatatlanul a sorozat leglátványosabb, egyben legizgalmasabb darabja, ám ez kétségkívül a 3D-s technológiának köszönhető: a fejünk felett elrepülő tárgyak rengetegében ugyanis aligha marad időnk a forgatókönyv buktatóin rágódni.



FLÖRT A FELLEGEKBEN

EREDETI CÍM: VIEW FROM THE TOP – AMERIKAI, 2003. RENDEZTE: BRUNO BARRETO ÍRTA: ERIC WALD SZEREPLŐK: GWYNETH PALTROW, CHRISTINA APPLEGATE, MARK RUFFALO, CANDICE BERGEN FORGALMAZÓ: UIP-DUNAFILM DVD SPECIFIKÁCIÓK: KÉP: 16:9 (2.35:1) HANG: ANGOL (5.1) FELIRAT: MAGYAR, HÉBER KÖLCSÖNZŐI MEGJELENÉS: 2003. NOVEMBER 26.







A vidéki Donna (Gwyneth Paltrow) a nagyvárosba kerülésről álmodozik. Mikor kezébe kerül Sally Weston (Candice Bergen) könyve, pontosan tudja, hogyan érje el célját: stewardess lesz. A kezdeti nehézségek után valamelyik vezető légitársaság tanfolyamán találja magát, de barátnője (Christina Applegate) árulásának köszönhetően végül New York és Párizs helyett a clevelandi járaton köt ki. Azonban Donnát nem olyan fából faragták, hogy annyiban hagyja a dolgot: felkeresi az időközben mentorává lett Sallyt, és a segítségét kéri.

Az Oscar-díj éppúgy lehet átok, mint egyenes út a sztárság felé – minden pusztán a megfelelő szerepvállalástól függ. Gwyneth Paltrow viszont a Szerelmes Shakespeare óta folyamatosan tűnik fel olyan alkotásokban, melyek villámgyorsan eltűnnek a süllyesztőben. A Tuti duók, a Szívörvény és a Költői szerelem után a sort a Flört a fellegekben folytatja: a film a szeptember 11-i tragédia után közel két évig hevert parlagon, míg végül a stúdió elérkezettnek látta az időt a bemutatóhoz. Rossz nyelvek szerint a dátumhalogatás az akkoriban kényesnek számító téma helyett sokkal inkább a sekélyes színvonalnak tudható be: hiába a viszonylag érdekes alapszituáció – elvégre elég ritkán láthatunk filmet légikísérőkről –, Bruno Barreto romantikus karriertörténete jobbára közhelyekből építkezik, az elcsattanó poénok többsége pedig nem a légies Paltrow-hoz, hanem a vendégszerepekben feltűnő sztárokhoz (pl. Mike Myers, George Kennedy) fűződik.

A Flört a fellegekben javára írható viszont, hogy a játékidő nem lépi túl a 80 percet – ennél többet aligha kívánhatnánk egy ilyen középszerű vígjátéktól, melynek DVD-változata egyetlen 6 perces werkfilmmel büszkélkedhet.

ANATÓMIA 2.

EREDETI CÍM: ANATOMIE 2 – NÉMET, 2003. RENDEZTE: STEFAN RUZOWITZKY ÍRTA: STEFAN RUZOWITZKY SZEREPLŐK: BARNABY METSCHURAT, HERBERT KNAUP, HEIKE MAKATSCH, ROMAN KNIZKA FORGALMAZÓ: WARNER HOME VIDEO DVD SPECIFIKÁCIÓK: KÉP: 16:9 (2.35:1) HANG: NÉMET (5.1) FELIRAT: MAGYAR, ANGOL, ARAB, BULGÁR, HORVÁT, CSEH, DÁN, FINN, GÖRÖG, HÉBER, HINDI, IZLANDI, NORVÉG, LENGYEL, SZLOVÉN, SVÉD, TÖRÖK, ANGOL (NAGYOTHALLÓKNAK) LAKOSSÁGI MEGJELENÉS: 2003. DECEMBER 2.

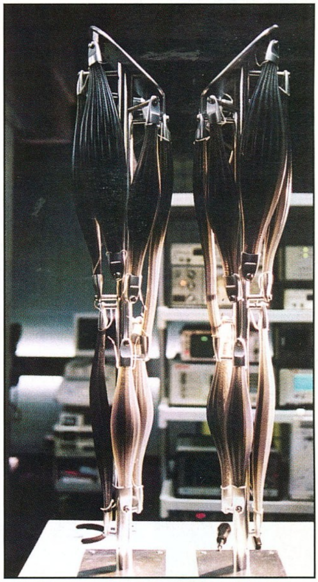
Lám, lám, nem csak Hollywoodban divat a korábbi sikerfilmek folytatását elkészíteni! Így a Németországban hatalmas sikert arató Anatómia sem kerülhette el sorsát: három évvel az első rész után Stefan Ruzowitzky előállt a második résszel.

Jo Hauser (Barnaby Metschurat) áthágva a szabályzatot éjszaka életmentő műtétet hajt végre. Tettére felfigyel a kórház nagynevű professzora, Müller-LaRousse (Herbert Knaup), és felkínálja neki a lehetőséget, hogy lépjen be az illegális kísérleteket folytató Páholyba. Az időközben drogfüggővé váló Jo büszke tagja lesz a csapatnak, ám amikor rájön, hogy néhány kollégáját újdonsült barátai tették el láb alól, igyekszik szabadulni a titkos szervezet kötelékéből. A Páholyt viszont nagyon nehéz élve elhagyni...

Mi tagadás, az Anatómia sem eredetiségének köszönhette népszerűségét, ellenben Ruzowitzky jól sikerült horrorhoz mérten néha tényleg képes volt frászt hozni a gyanútlan nézőre. Ugyanez korántsem mondható el a folytatásról, mivel az író-rendező megelégedett annyival, hogy apróbb változtatásokkal és lecserélt főszereplővel ismét ugyanazt az elkoptatott történetet mesélje el.

A DVD viszont nem szűkölködik extrákban, ami már csak európai mivolta miatt is figyelemre méltó: többek között audiokommentár, werkfilm, törölt jelenetek és mozielőzetesek várnak a nagyérdeműre.

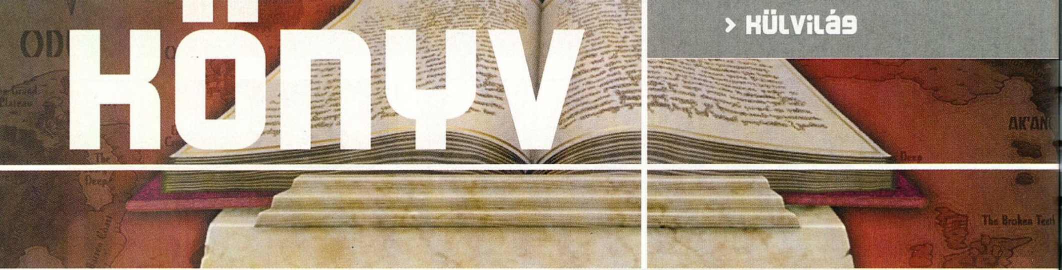
■ SZALÓKY BÁLINT

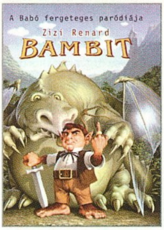






KÖNYV



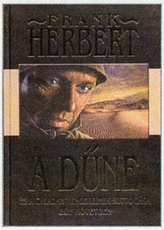


ZIZI RENARD: BAMBIT

Zseblyuki Zsebes Bimbó, a bambit uzsorás, Göndörf, a hajdani knoxforti varázslótanonc, és a 13 eszement pörk (Gangsta, Sexpír, Enimem, Dóri, Nóri, Nyafi, Hork, Totya, Bévisz, Báthed, Bibi, Bubu és Bruszlí), akiket egyébként többrendbeli bankrablás és egyéb törvénytelenségek miatt köröznek a környéken, a fejükbe veszik, hogy megszerzik a Smukk sárkány barlangjában található, és pillanatnyilag az ő tulajdonában lévő kincseket.

Útközben láthatunk egy-két kósza dzsedi trükköt, egy-egy villanásra feltűnik Bikini Szpírsz és a Ta-Ta-Ta-Túúú is, miközben Treck nevű szekerén Sztár is a környéken kóválygog. És persze minden azzal az átkozott aranygyűrűvel kezdődött.

Szukits Könyvkiadó (2003)



FRANK HERBERT: A DŰNE

Szinte hihetetlen, hogy a sci-fi irodalom legismertebb sivatagának történetét feldolgozó klasszikus regény (amely egyébként egy Frank Herbert által írt haikuból keletkezett) többévnyi kutatás és írás után végleges formájában közel négy évtizede, 1965-ben látott napvilágot, és azóta is töretlenül tartja népszerűségét.

Az eltelt évek során összesen hat klasszikus Dűne-regény jelent meg, melyekből ez az első, az úgynevezett Dűne-eposzt megalapozó mű, annak is a harmadik magyar nyelvű, ám első keménytáblás, és egységesített fordítású kiadása, amely ráadásul egy eddig meg nem jelent novellát is tartalmaz. Igaz, ez utóbbit sajnos nem Frank Herbert írta.

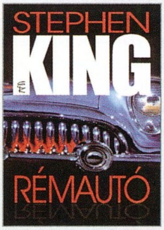
Szukits Könyvkiadó (2003)



RAYMOND E. FEIST–WILLIAM FORSTCHEN: NAGYRABECSÜLT ELLENSÉGEM

Dúl a Résháború. A Királyság csapatai képtelenek megállítani a mágikus kapun keresztül folyamatosan érkező tsuranni csapatokat, így azok egyre nagyobb területeket foglalnak el Midkémiából. A Dennis Hartraft vezette elit csapat, a Hartraft Martalócai számos rajtaütés után a Brendan-helyőrség felé igyekeznek. Ugyanide tart csapatával Asayaga, a tsuranni haderőparancsnok is, hogy erősítést vigyen az ostromlott seregnek. Csakhogy amikor a két ellenséges csapat a helyőrséghez érkezik, egyáltalán nem az a kép fogadja őket, amire számítottak. Sőt, új ellenség tűnt fel a játszmában, aki ellen csak összefogással győzhetnek.

Beholder Kiadó (2003)



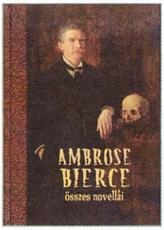
STEPHEN KING: RÉMAUTÓ

A szerző jóvoltából volt már szerencsénk egy bestiális autóhoz, Christine-hez. Az eltelt pár évben kiheverhettük a találkozás következményeit, és már-már félelem nélkül ültünk be az autónkba, erre újra előkerül egy természetfeletti gépkocsi, ezúttal egy Buick 8-as Roadmaster.

Vagy legalábbis annak tűnő valami, ami a hetvenes évek végén egy nyugat-pennsylvaniai benzinkútnál maradt gazdátlanul, ahonnan a rendőrség mögötti B garázsba került, ahol aztán furcsa, rejtélyes, sőt, olykor iszonyatos dolgokat művelt.

A rendőrök megfogadták, hogy titokban tartják a Buick létezését, és ők vigyáznak rá. Ám ez nem is olyan veszélytelen, amikor a járgány "beszél" hozzájuk.

Európa Könyvkiadó (2003)

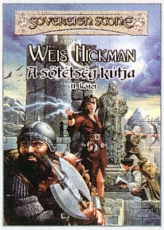


AMBROSE BIERCE ÖSSZES NOVELLÁI

Poe, Hawthorne és Melville mellett Bierce volt az, aki, mint a pesszimizmus képviselője, úgymond sötét árnyékként tűnt fel a századforduló amerikai irodalmának horizontján.

Ha valaki az embergyűlöletéről, cinizmusáról és határtalan pesszimizmusáról ismert, nem várhatjuk el tőle, hogy romantikus szerelmi történeteket írjon. Sokkal inkább hozzá illőnek érezzük az élet nyomasztó oldaláról, a félelemről, az őrületről, az erőszakos halálról, illetve az emberi gonoszság különféle megnyilvánulásairól készült írásokat. Elképesztő, hogy több mint hatvan komor hangulatú novellájából csupán kettőben nem bukkan fel a halál semmilyen formája.

Szukits Könyvkiadó (2003)



MARGARET WEIS – TRACY HICKMAN: A SÖTÉTSÉG KÚTJA II.

Loeren királyának két fia, a bölcs és megfontolt Helmos koronaherceg, illetve a makacs, önfejű és hatalomvágyó Dagnarus herceg mostanra egyértelműen ellenségekké váltak. A koronaherceg szeretné folytatni az apja által elkezdett folyamatot, ám a király második házasságából született fiúnak más elképzelései vannak az uralkodásból. Mivel Dagnarus mindenáron hatalmat akar, céljai elérése érdekében nem rest használni hűséges szolgája, az egykori bűnbakfiú által szerzett átkozott tőrt, az Üresség egyik ereklyéjét. Sőt, Domínium Lorddá válása után nyilvánosan is felvállalja a tiltott mágiáját, és leghűségesebb követőivel elhagyja a várost.

Szukits Könyvkiadó (2003)



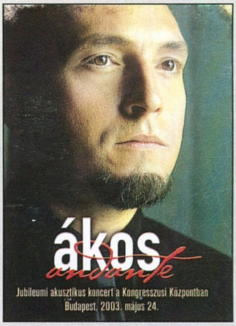
V-TECH LIVE KONCERT



2003 ősze igen termékeny időszaknak ígérkezik a zenekar életében, ugyanis november közepén jelenik meg a V-tech legelső DVD lemeze. A "V-Tech Live koncert" a 2003. májusában, a Budapest Sportarénában megrendezett élő koncert legjobb pillanatait mutatja be. A DVD a majdnem 2 órás koncert-felvételen kívül néhány extrát is tartalmaz: pl.: werkfilm a koncertről, interjú Kefirrel és Szamócával, illetve a legújabb videoklip is helyet kapott rajta.

Érdekesség, hogy mivel a zenekar életében kiemelkedő helyet foglal el az informatika, és főként az internet, így az új album megjelenésével egyidőben megújult a www.vtech.hu weboldal is, amely az együttes hivatalos honlapja. Az weblap megújításánál elsődleges szempont az volt, hogy az új album dizájn-jával megegyező arculatot tükrözzön, de megőrizze a könnyen kezelhetőségét és az átláthatóságát. A honlapra látogató szinte majdnem minden lényeges és "lényegtelen" információt megtalálhat a zenekarral kapcsolatban (pl.: biográfia, diszkográfia, multimédia, fotók, hírek, fellépés- és koncert-dátumok stb-stb.)

ÁKOS - ANDANTE



Mire ezt olvassátok már megjelent ez a koncert DVD, ami Ákos legsikeresebb hazai turnéjának felvételét tartalmazza. Ákos idén, pályafutásának 10. évfordulóján "unplugged"-jellegű produkcióval turnézott, és 5 színházi előadást (az akusztikus zenekart itt tízfős vonóskar egészítette ki) is tervezett. A művész minden előadása teltház előtt zajlott, és később nagy sikert aratott az Andante-sorozat eredményeként megjelent kazetta és lemez is.

Ennek méltó folytatása és rajongóknak nagyszerű karácsonyi ajándék lehet az exkluzív riportfilmmel megspékelt, kibővített anyagot és rengeteg extrát tartalmazó Andante-koncertfilm.

Extrák: dalszöveg-feliratozás, exkluzív 40 perces dokumentumfilm az Andante-turnéról, fotógaléria közel 1000 képpel

PROGRAMAJÁNLÓ - DECEMBER



2. Volt egyszer egy Vadnyugat (DVD megjelenés)
A hét mesterlövész (DVD megjelenés)
4. Apám beájulna (mozibemutató)
Igazából szerelem (mozibemutató)
04-11. X. Betlehemi jászol kiállítás, Budapest - Néprajzi Múzeum
6. Kukkantsatok a cipőbe! Jött a Mikulás? :)
8. Ten Years After, Bp. Petőfi Csarnok
9. West Side Story (DVD megjelenés)
Casablanca - Extra változat (DVD megjelenés)
Hegedűs a háztetőn (DVD megjelenés)
10. Ami a szexet illeti (DVD megjelenés)
11. Volt egyszer egy Mexikó (mozibemutató)
13. Kispál és a Borz, Bp. Petőfi Csarnok



16. Istenek és hadvezérek (DVD megjelenés)
25. Hobo Karácsony (26.), Bp. Petőfi Csarnok
27. Szt. János napi borszentelés Eger - Bazilika
29. Charlie lemezbemutató koncert, Budapest Sportaréna
31. Szilveszter! Buli mindenhol!

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Star Wars és szerepjáték egyben? Már nagyon régóta vártunk erre a kombinációra, és a Bioware-nek köszönhetően november végén valóság lesz az álomból. A KOTOR 4000 évvel a Csillagok Háborúja előtt játszódik, abban az időben, amikor a Sith-ek és a Jedi lovagok még teljes létszámban jelen voltak. Az igazat megvallva Xboxon már végignyomtam a játékot, így tudom, hogy ez lesz az idei év legjobb szerepjátéka. Készüljetek fel legalább 60 óra tiszta játékidőre, kétféle befejezésre és minden idők egyik leghangulatosabb Star Wars játékára.





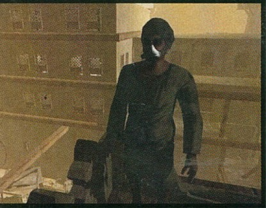
DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA

Hamarosan megjelenik a Dungeon Siege első kiegészítő lemeze, melyben tovább folytathatjuk a szörnyhentelést. Rengeteg újdonság vár a bátor felfedezőkre, ilyen a dzsungel terep vagy mondjuk az új, félóriás játszható karakter. Vadonatúj fegyverek és páncélok várják a kalandorokat, sőt még az öszvéreink is képesek lesznek jól fejbe rúgni a fosztogatókat.

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

A trélerek és az előzetesen kiszivárogtatott információk alapján hamarosan megjelenik minden idők legnagyobb 3D-s árkád játéka, a Sands of Time. A Ubisoft bábáskodása alatt napvilágot látó játék minden platformon megjelenik, természetesen PC-n utoljára. Az akrobatikus mozgáskombinációk, az idővel való manipulálás és a fantasztikus grafika egyenként is garancia lenne a sikerre, így együtt azonban csodás egyveleget fognak alkotni. Bárcsak már itt lenne...





DEUS EX: INVISIBLE WAR

A nagy esküt azért nem merném letenni, hogy a játék ténylegesen megjelenik, bár a lapleadás pillanatában a hivatalos megjelenési időpont december 2. Mivel 5-én megyünk nyomdába, lesz három teljes napunk a tesztelésre. Szegény Flatline, még nem tudja, hogy 72 órás non-stop tesztelésben fog részt venni. Ez a legkevesebb, amivel tartozom neki a beszólásai miatt...

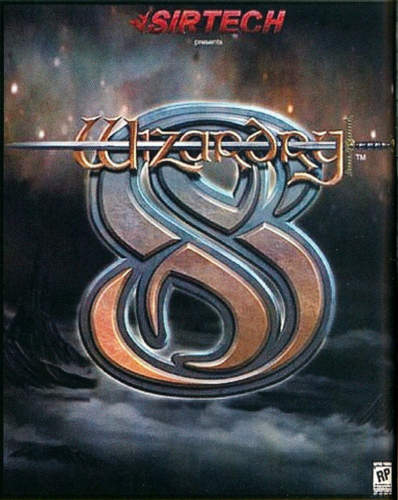
A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK:

WIZARDRY 8

Kiadó: Cenega
Fejlesztő: Sir-Tech

Nagy örömmel tudatjuk a szerepjátékosok népes táborával, hogy sikerült megszereznünk a jogokat minden idők egyik legnagyobb és legösszetettebb RPG-jének, a Wizardry 8-nak a közlésére. A két évvel ezelőtt megjelent játék meglehetősen kalandos utat járt be, a megjelenés előtt már másfél évvel kész volt, csak kiadót volt nehéz találni. Ennek következtében a grafikai megvalósítás hagy némi kívánnivalót maga után, bár az RPG fanatikusok jól tudják, hogy ez számít a legkevesebbet. A Wizardry sorozat igazából a fejlődési és harci rendszerével tűnt ki a középszerű, magukat szerepjátéknak tituláló elsőnézetes hack&slash programok közül. Az Icewind Dale és a Baldur's Gate sorozattól eltérően ezúttal nem az AD&D szabályrendszert használjuk. Először kicsit idegennek tűnik, de érdemes megtanulni, olyan élményben lesz részetek, melyet a mai csillogó-villogó szerepjátéknak csúfolt szemetektől nem kaptok meg. Külön oda kell figyelni a karaktergenerálásra, nálam ott kezdődik az RPG, ahol legalább háromszor kell újragenerálnom az egész csapatot. Az eredetileg három CD-n terpeszkedő Wizardry 8-at DVD-n fogjátok megkapni karácsonyi ajándékként.

Gépigény: Pentium/AMD 233, 64 MB RAM, 1,2 GB HDD, 8 MB-os 3D gyorsító



A KÖVETKEZŐ GAMER MAGAZIN 2003. DECEMBER 17-ÉN JELENIK MEG!

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

Nyereményjátékunkban azok az olvasók vehetnek részt, akik 2003. december 23-ig előfizetnek egy évre a Gamer Magazinra vagy érvényes előfizetéssel rendelkeznek 2004. szeptember 30-ig. Előfizetéssel kapcsolatos információ: Tel: 349-4768 vagy E-mail: terjesztes@ipma.hu



Fizess elő és nyerj havonta értékes nyereményeket, s vegyél részt karácsonyi sorsolásunkon, ahol tiéd lehet a Gamer Team által kifejezetten játékra összeállított Álom PC.

További díjaink:
20 colos NEC TFT monitor
Philips A3.600 5.1-es hangrendszer

12 SZÁM CSAK 13.800 FORINT

(30% KEDVEZMÉNY)

A fődíjakon kívül az előfizetők között minden hónapban (szeptember, október, november) kisorsolunk 10 darab BTC D1648D DVD olvasót és 10 db Haegemonia PC-CD ROM játékot.

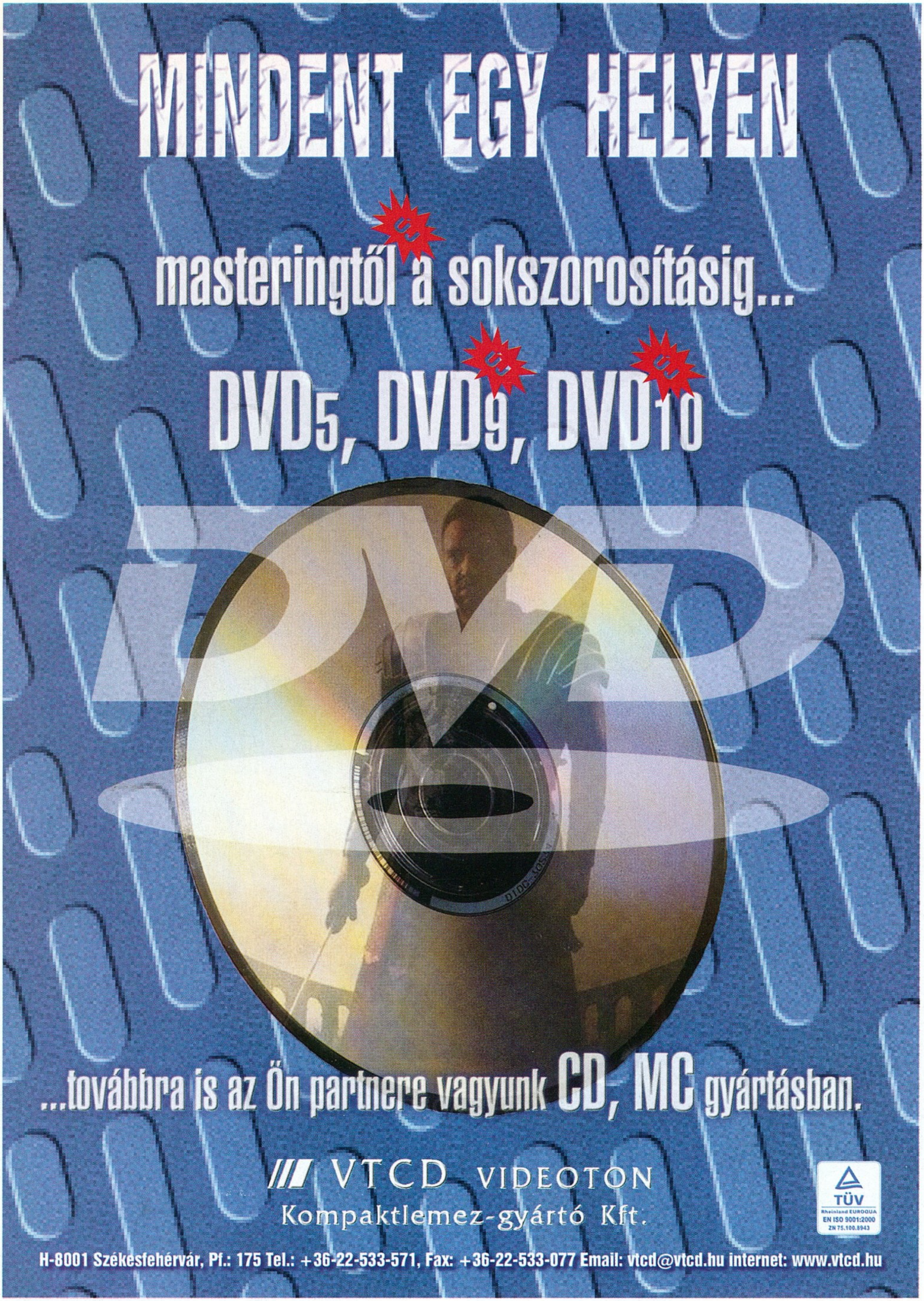
AZ ÁLOM PC:

INTEL BONANZA ALAPLAP • INTEL 3.2 GHZ-ES PROCESSZOR
ATI RADEON 9800 PRO • 512 MB RAM
FREECOM DVD ÍRÓ • THERMALTAKE HÁZ
120 GB WINCHESTER • TOSHIBA SD-M1712 DVD OLVASÓ
SB AUDIGY 2 HANGKÁRTYA • INSPIRE 5500 5.1-ES HANGRENDSZER
LOGITECH EGÉR ÉS BILLENTYUZET

A NYEREMÉNYEKET BIZTOSÍTOTTÁK:

ATI, CREATIVE, INTEL, LOGITECH, MULTIMEDIA.HU, THERMALTAKE

ATi · CREATIVE · intel inside pentium 4 · Logitech · multimedia.hu · Tt


MINDENT EGY HELYEN
masteringtől a sokszorosításig...
DVD5, DVD9, DVD10
DVD
...továbbra is az Ön partnere vagyunk CD, MC gyártásban.
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
TÜV
H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175 Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: vtcd@vtcd.hu internet: www.vtcd.hu

Augusztustól minden GABA monitorra és LCD-re 3 év helyszíni garancia érvényes!

All in One Speaker

A GABA "All in One" család tagjait összehangolt, egységes megjelenéssel és színvilággal terveztük.
A csomag tartalma: számítógépház, multimédiás billentyűzet, optikai egér, hangfal.



All in One

A csomag tartalma:
számítógépház,
multimédiás billentyűzet,
optikai egér.



Sulinet expressz

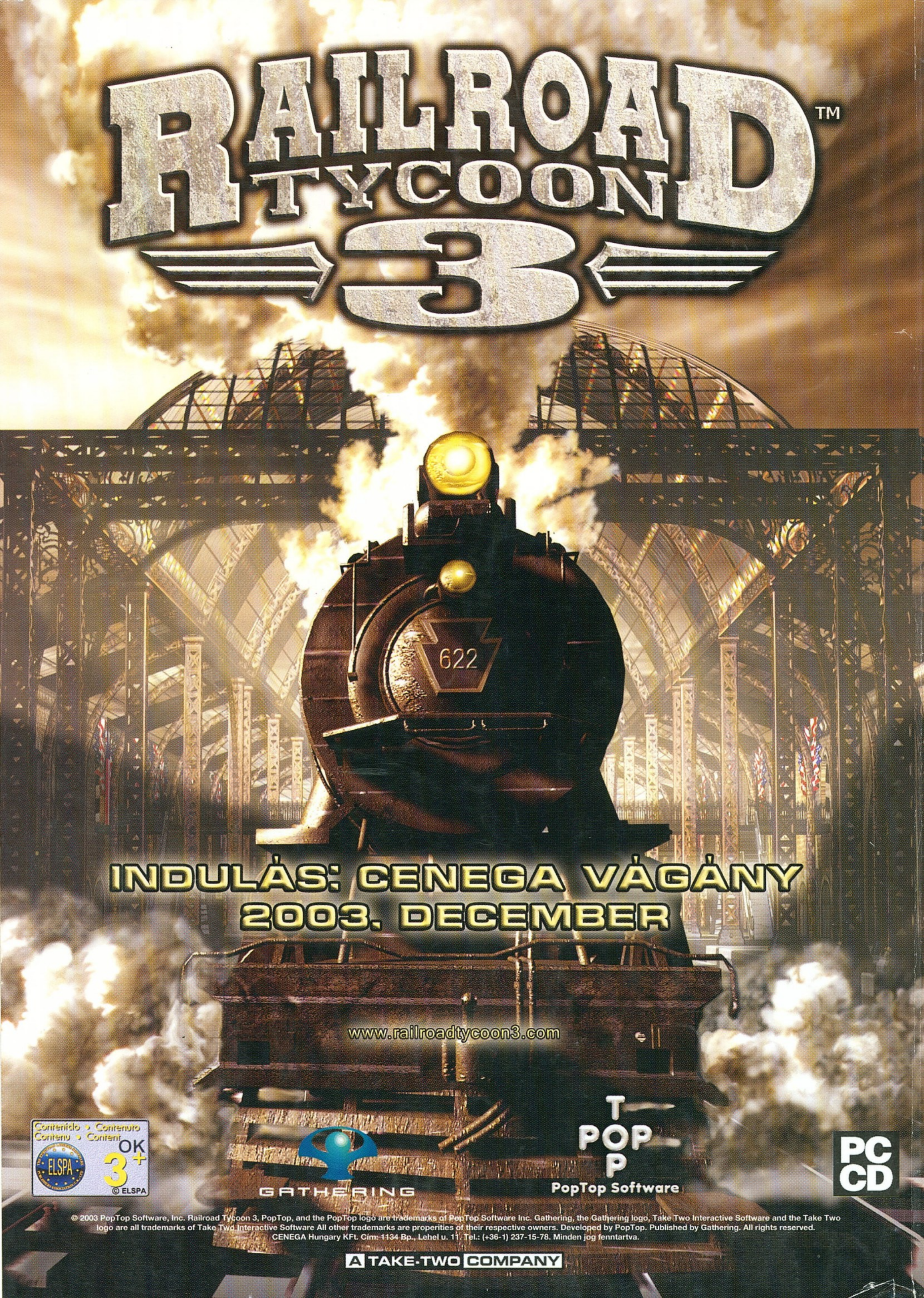
GABA COMPUTER ...ha az ár mellett a minőség is számít...

Bp. 1097 Nagyvásártelep
Tel.: 215-1109
Fax.: 215-8770
info@gabatech.hu
www.gabatech.hu

Hivatalos Márkaszervíz:
Profi Szerviz Központ
1047 Gárdi Jenő u. 41.
Tel.: 399-0405
www.psc.hu

PROFI SZERVIZ KÖZPONT — MINŐSÉG ISO 9001 GARANTÁLVA — TCO 99 ECOLOGY ENERGY EMISSIONS ERGONOMICS — 3 év helyszíni garancia

Viszonteladó partnerek jelentkezését várjuk!


RAILROAD TYCOON 3™
622
INDULÁS: CENEGA VÁGÁNY
2003. DECEMBER
www.railroadtycoon3.com
Contenido • Contenuto
Contenu • Content
OK
3+
ELSPA
© ELSPA
GATHERING
TOP POP
PopTop Software
PC CD
© 2003 PopTop Software, Inc. Railroad Tycoon 3, PopTop, and the PopTop logo are trademarks of PopTop Software Inc. Gathering, the Gathering logo, Take Two Interactive Software and the Take Two logo are all trademarks of Take Two Interactive Software All other trademarks are properities of their respective owners. Developed by PopTop. Published by Gathering. All rights reserved.
CENEGA Hungary KFt. Cím: 1134 Bp., Lehel u. 11. Tel.: (+36-1) 237-15-78. Minden jog fenntartva.
A TAKE-TWO COMPANY